

UNIVERSIDADE SAGRADO CORAÇÃO

LIANA CATHARINA DA SILVA CARVALHO

**A MÍDIA-EDUCAÇÃO E A PRÁTICA DO M-LEARNING
EM AMBIENTE ESCOLAR**

BAURU
2012

LIANA CATHARINA DA SILVA CARVALHO

**A MÍDIA-EDUCAÇÃO E A PRÁTICA DO M-LEARNING
EM AMBIENTE ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Jornalismo, sob a orientação da Prof^a Dra. Ligia Beatriz Carvalho de Almeida.

BAURU
2012

Ficha catalográfica

C3314m

Carvalho, Liana Catharina da Silva

A mídia-educação e a prática do m-learning em ambiente escolar / Liana Catharina da Silva Carvalho -- 2012.
69f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Lígia Beatriz Carvalho de Almeida

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo) – Universidade Sagrado Coração – Bauru – SP.

1. Mídia-educação. 2. M-learning. 3. Comunicação. 4. Educação. 5. Tecnologia. I. Almeida, Lígia Beatriz Carvalho de. II. Título.

LIANA CATHARINA DA SILVA CARVALHO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas como parte dos requisitos para obtenção do título de bacharel em Jornalismo, sob a orientação da Prof^a Dra. Ligia Beatriz Carvalho de Almeida.

Banca examinadora:

Prof^a. Dra. Ligia Beatriz Carvalho de Almeida
Universidade Sagrado Coração

Prof^a. Ms. Joyce Guadagnucci
Universidade Sagrado Coração

Prof. Dr. Dariel de Carvalho
Universidade Sagrado Coração

Bauru, 21 de junho de 2012.

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram e colaboraram para que ele fosse realizado. E a todos que estão lendo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus que me deu condições de começar, desenvolver e terminar este trabalho.

Agradeço aos meus familiares e amigos que me acompanharam desde o começo desta jornada me ajudando e apoiando em momentos fáceis e, principalmente, nos difíceis.

Agradeço à minha orientadora que com paciência, dedicação e ânimo me orientou e me deu forças quando eu mais precisei.

Agradeço à Universidade Sagrado Coração que me acolheu tão bem como estudante e a todos os professores que me deram aula, pois, sem eles, eu não teria tido base para realizar esta pesquisa.

Agradeço à escola e aos alunos participantes que, com empenho e carinho, me ajudaram a realizar a parte prática do trabalho.

E agradeço a todos que, direta ou indiretamente, participaram e me ajudaram, não só a concluir este trabalho final, mas a cumprir toda a jornada.

O estudo pelo estudo é um estudo morto e o estudo que visa sua aplicação na sociedade é um estudo vivo. Entretanto, o estudo que visa o aprofundamento da verdade é um caso à parte, extremamente importante.”

(Meishu Sama)

RESUMO

A proposta deste trabalho de conclusão de curso foi conhecer o uso que os estudantes fazem das mídias, redes sociais, das plataformas e aplicativos móveis e, a partir de tais conhecimentos, desenvolver atividades práticas e promover discussões que estimulem o uso consciente e a criatividade dos jovens em relação aos conteúdos midiáticos, inclusive verificando o potencial de sua aplicação para a aprendizagem de um conteúdo da educação formal: a filosofia. Para tanto, foram elaboradas e realizadas três oficinas durante o período de três semanas, com duração de uma hora e quarenta cada uma, cujas atividades tiveram como foco a comunicação, abordando fotojornalismo; a tecnologia, focando as plataformas móveis e a educação, através da disciplina de filosofia. As oficinas foram aplicadas em uma escola da rede particular da cidade de Bauru, para dezesseis alunos do ensino médio, sendo dez alunos do primeiro ano e seis alunos do segundo ano. Em duas oficinas foram apresentados conteúdos teóricos sobre fotojornalismo que serviram para que os alunos conhecessem alguns valores e elementos que envolvem as fotografias jornalísticas, entre eles ética, veracidade, tratamento de imagem, montagens, entre outros. Também foram exibidos conteúdos sobre redes sociais e aplicativos móveis para que os alunos discutissem sobre o uso que fazem das redes sociais e aplicativos móveis e percebessem a importância da segurança e consciência na hora de utilizarem tais meios. Tendo por base as oficinas teóricas anteriores, a terceira oficina foi destinada para que os alunos pudessem apresentar seus trabalhos práticos: uma pesquisa sobre aplicativos móveis e uma fotorreportagem. A partir das atividades práticas e das discussões realizadas com os alunos foi possível avaliar que a mídia-educação e as tecnologias são ferramentas essenciais no aprendizado do aluno em sala de aula e fora dela, já que os estudantes utilizaram o conhecimento adquirido nas oficinas em suas vidas práticas, conforme relatado por eles.

Palavras-chave: Mídia-educação. M-Learning. Comunicação. Educação. Tecnologia.

ABSTRACT

The purpose of this final project is to know how the students use media, social networks, platforms and mobile applications, and from such knowledge, apply practical activities and promote discussions that stimulate the awareness and creativity of young people in their relation to media content. To this end, three workshops were developed in a three week period with a focus on communication, addressing photojournalism; on technology, focusing on mobile platforms and on education, through the discipline of philosophy. The workshops were applied in a private school at Bauru to sixteen students; ten of the first year and six of the second year of high school. In two workshops the content introduced were about photojournalism which served to show the students some values and elements involving news photographs, including ethics, accuracy, image processing, assembly, among others. It was also displayed content about social networking and mobile applications for the students to discuss about their use of social networking and mobile applications and for them to realize the importance of safety and awareness on using such means. Based on previous theoretical workshops, the third workshop was designed so that students could present their work practice: a survey of mobile applications and photojournalism. From the practical activities and discussions with students it was possible to conclude that media-education and technology are essential tools in student learning both in the classroom and in their practical life, since students used the knowledge gained in the workshops in their practical life, as reported by them.

Keywords: Media education. M-Learning. Communication. Education. Technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Figura inalterada.....	33
Figura 2 -	Fotografia suspeita de manipulação.....	33
Figura 3 -	Respostas dos alunos.....	34
Figura 4 -	Fotografia sob suspeita de manipulação.....	34
Figura 5 -	Respostas dos alunos.....	36
Figura 6 -	Fotografia verídica sem proteção ao menor.....	37
Figura 7 -	Respostas dos alunos.....	38
Figura 8 -	Fotografia que levou o grande prêmio do World Press Photo.....	39
Figura 9 -	Respostas dos alunos.....	39
Figura 10 -	Respostas dos alunos.....	41
Figura 11	Produção de moda.....	45
Figura 12 -	Produção de moda.....	45
Figura 13 -	Pesquisa sobre aplicativo móvel.....	50
Figura 14 -	Pesquisa sobre aplicativo móvel.....	51
Figura 15 -	Fotorreportagem.....	52
Figura 16 -	Fotorreportagem.....	54
Figura 17 -	Fotorreportagem.....	55
Figura 18 -	Fotorreportagem.....	57
Figura 19 -	Fotorreportagem.....	58
Figura 20 -	Fotorreportagem.....	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 DESENVOLVIMENTO	14
2.1 M-LEARNING.....	15
2.2 OS APLICATIVOS MÓVEIS.....	16
2.3 AS REDES SOCIAIS.....	17
2.4 AS TECNOLOGIAS MÓVEIS EM AMBIENTE ESCOLAR.....	18
2.5 A MÍDIA-EDUCAÇÃO.....	20
2.6 A LITERACIA NA ERA DA INFORMAÇÃO.....	24
2.7 EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA.....	25
3 MÍDIA-EDUCAÇÃO UTILIZANDO AS PLATAFORMAS MÓVEIS	29
3.1 OFICINA 1.....	31
3.1.1 Primeira parte – conhecendo os alunos	31
3.1.2 Segunda parte – conteúdos fotojornalísticos	32
3.1.3 Terceira parte – as redes sociais	40
3.2 OFICINA 2.....	42
3.2.1 Primeira parte - conhecendo o <i>Foursquare</i>	42
3.2.2 Segunda parte – aprendendo a lidar e a fazer críticas através de um aplicativo de moda	44
3.2.3 Terceira parte – unindo comunicação e tecnologia à aula de filosofia	47
3.3 OFICINA 3.....	49
3.3.1 Primeira parte – apresentação dos alunos sobre a pesquisa de aplicativos móveis	49
3.3.2 Segunda parte – apresentação da fotorreportagem	52
4 CONCLUSÃO	61
REFERÊNCIAS	66

1 INTRODUÇÃO

Embora o início da educação para as mídias seja tão antigo quanto o próprio surgimento dos meios de comunicação de massa (HALLORAN; JONES, 1986), foi principalmente a partir da segunda metade dos anos 80 que esse assunto passou a ganhar mais espaço na pesquisa acadêmica brasileira. E, atualmente, com os avanços tecnológicos e o surgimento de novas mídias, tal espaço vem se ampliando cada vez mais.

Hoje, o acesso às informações está mais fácil e rápido, principalmente com o uso de dispositivos móveis como celulares, *smartphones*, *tablets* e *notebooks*. Tais plataformas possibilitam que os usuários permaneçam constantemente conectados à *internet* mantendo-se atualizados sobre acontecimentos mundiais a qualquer hora e lugar.

No entanto, se não forem utilizados devidamente, tais dispositivos podem acarretar problemas envolvendo a privacidade dos usuários, devido à exposição excessiva de dados pessoais, principalmente nas redes sociais, bem como a rápida absorção de conteúdos midiáticos, sem que haja tempo para uma reflexão sobre eles.

É impossível ignorar que as mídias, principalmente a *internet*, e a tecnologia fazem parte da vida diária das pessoas, inclusive de crianças e jovens. E é justamente no ambiente escolar que o problema toma proporções mais sérias.

Apesar das mídias estarem inseridas indiretamente em algumas disciplinas do currículo escolar, principalmente nas áreas de humanas, ainda prevalece o conceito de que “televisão não educa” e de que os celulares “atrapalham a aula”. Se forem utilizados de forma a dispersar a atenção dos alunos e em momentos inadequados, de fato não colaboram com o aprendizado, mas se forem utilizados como ferramentas pedagógicas para realizar pesquisas e executar atividades envolvendo fotografias, por exemplo, podem ser ótimos meios para estimular o aprendizado escolar.

Além disso, abordar os conteúdos midiáticos e a tecnologia em sala de aula pode auxiliar na formação não apenas de futuros profissionais, mas também de cidadãos mais responsáveis e conscientes de seus direitos.

Mediar a união entre a educação, a comunicação e a tecnologia é também papel do comunicador, especialmente dos jornalistas, que através da mídia-

educação poderão auxiliar na formação de usuários ativos e críticos dos meios de comunicação e das tecnologias.

O interesse em realizar um trabalho de conclusão de curso com foco na área de mídia-educação surgiu em 2009, através da realização do projeto de Iniciação Científica, de título *Diários de mídia como um método de avaliação do aprendizado em mídia-educação*, com alunos do ensino médio público.

Através da pesquisa citada pude perceber que o jornalista não é somente o profissional que apura os fatos, constrói notícias e as divulga, mas é também um mediador entre as áreas de comunicação e educação exercendo, desta forma, a cidadania. Formar pessoas mais críticas e conscientes em relação aos meios de comunicação, também é ajudar na formação de uma sociedade mais justa e rica culturalmente.

Este trabalho de conclusão de curso teve como principal motivação investigar as relações entre a tecnologia móvel, as mídias e a educação de jovens, verificando se a forma como eles utilizam tais meios oferece riscos à integridade pessoal dos mesmos e se poderia servir de apoio à educação. Para alcançar os objetivos delimitados foi preciso primeiramente: a) conhecer o uso que os alunos fazem das mídias e das tecnologias, especificamente dos aplicativos móveis e das redes sociais; b) realizar discussões e atividades práticas que estimulassem o uso consciente e a criatividade dos jovens em relação aos conteúdos midiáticos; c) orientar, através de uma atividade unindo moda e um aplicativo móvel, os jovens em relação à formulação de críticas construtivas, bem como à convivência com críticas elaboradas a seu respeito; d) elaborar uma atividade unindo uma disciplina escolar (filosofia) à comunicação e às plataformas móveis. Por meio dessas ações, seria possível, ajudar a quebrar o paradigma de que tecnologia, mídia e educação não combinam.

A pesquisa realizada teve abordagem qualitativa exploratória e foi realizada em duas etapas: teórica e aplicada. A metodologia exploratória é aplicada quando se “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2002, p.41), pois o uso das novas mídias em auxílio à educação é ainda um campo pouco abordado por pesquisadores. Assim, a metodologia escolhida visou atender os objetivos delimitados.

Tomando por base o que destaca Beuren (2006, p. 81) “explorar um assunto significa reunir mais conhecimento e incorporar características inéditas, bem como buscar novas dimensões até então desconhecidas”, o esforço realizado neste estudo evidencia a necessidade de prosseguimento das atividades de pesquisa, o que se pretende fazer na pós-graduação. Espera-se que os questionamentos apresentados sirvam de base para que novos estudos sobre a temática sejam realizados.

A parte teórica, apresentada no capítulo 2 deste trabalho, tratou-se de levantamento de referencial teórico sobre os seguintes temas: *M-Learning* (aprendizagem com o uso de plataformas móveis), aplicativos móveis, redes sociais, o uso das tecnologias móveis em ambiente escolar, a mídia-educação, a literacia na era da informação, a importância da união entre educação, comunicação e tecnologia.

A parte prática, apresentada no capítulo 3, envolveu três oficinas realizadas com alunos do primeiro e segundo anos do ensino médio, abordando os seguintes conteúdos: fotojornalismo, redes sociais, aplicativos móveis e moda. Nesse capítulo, além da apresentação de tais conteúdos, estão detalhadas as atividades práticas realizadas pelos alunos, os comentários e as produções realizadas pelos estudantes, constituindo um farto material sobre o aprendizado em mídia-educação.

O capítulo 4 trata-se da conclusão, no qual foi feita uma análise de todo o material, tanto o teórico, quanto o prático.

2 DESENVOLVIMENTO

Os filósofos Heráclito (530-428 a.C.) e Henri Bergson (1859-1941) em épocas e contextos diferentes discorreram sobre mudanças e transformações. Para Heráclito, a divergência era o fator determinante no movimento das idéias e a transformação de todos os fenômenos. A ele é atribuída a conhecida frase “nenhum homem poderá banhar-se duas vezes nas águas do rio, porque nem o homem nem o rio serão mais os mesmos”.

Bergson acreditava que tudo muda o tempo todo e que o movimento das coisas é criador: o universo é um movimento de expansão, a vida é uma evolução criadora e a personalidade psíquica consiste em produzir atos livres (MONTEBELLO, 2007).

Portanto, se tudo está em constante movimento e transformação, podemos aplicar as teorias desses dois filósofos em diversas áreas da vida e não poderia ser diferente em relação à comunicação, à educação e, principalmente, à tecnologia, já que a todo instante surgem novos aparelhos e sistemas tecnológicos cada vez mais modernos.

Com o aumento do uso da internet, principalmente em aparelhos celulares e outras plataformas móveis, tornou-se ainda mais fácil enviar e receber informações a qualquer hora e para qualquer lugar do mundo. Em 2008, dados do IBGE mostraram que o Brasil possuía mais de 150 milhões de acessos móveis (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2010).

De acordo com a Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil - TIC Domicílios - realizada em 2009, 35% da população que possuía celular acessava a internet no dispositivo (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2010). E, em 2011, o estudo *Consumer Choices* feito pela empresa de pesquisa alemã *Gfk*, apontou que a venda de *smartphones* aumentou 112% no Brasil (VENDA..., 2012).

Os celulares há algum tempo utilizados apenas para fazer e receber ligações, hoje exercem funções iguais a de computadores, muitas vezes substituindo-os. São os chamados *smartphones* ou telefones inteligentes. Medina et al. (2011, p. 212) citam tal evolução e, com ela, a possibilidade de os dispositivos móveis serem utilizados como instrumentos de aprendizado, chamado de *M-Learning*.

O celular passou por distintas evoluções desde seu lançamento, pois ele deixou de ser um aparelho de comunicação de receber e fazer chamadas telefônicas para transformar-se em um aparelho multifuncional que permite ao usuário o acesso a internet e no qual receber chamadas telefônicas passou a ser *aparentemente* uma de suas últimas funções. A partir dessa nova possibilidade interativa proporcionada pelo telefone móvel, ele passa a ser também considerado como um novo instrumento, ou melhor, um novo meio de se pensar e de se produzir aprendizagem.

2.1 M-LEARNING

Desde o nascimento, os seres humanos são estimulados a se comunicar; os pais incentivam os filhos a fazerem ruídos, gestos e tentam adivinhar, pelo choro e expressões faciais se estão com fome, alegres, tristes ou incomodados.

Mattelart e Mattelart (1999) afirmam que a comunicação é uma ação de múltiplos sentidos e que, com a proliferação das tecnologias e a profissionalização das práticas, “novas vozes foram acrescentadas a essa polifonia, num fim de século que faz da comunicação uma figura emblemática da sociedade neste Terceiro Milênio.” (MATTELART; MATTELART, 1999, p. 9).

Antigamente, para se comunicar à distância, as pessoas enviavam cartas. Hoje, para se expressarem de diversas formas e através de vários meios, tais como textos, fotografias e vídeos, são utilizados *e-mail (eletronic mail)*, *SMS* (mensagens de texto enviadas pelos celulares), programas de conversa em tempo real, como o *MSN (The Microsoft Network)* e redes sociais.

Com o surgimento e desenvolvimento de celulares, *smartphones*, *tablets* e outros aparelhos móveis o processo de envio e consumo de informações se tornou mais fácil e rápido, já que o uso da tecnologia em favor da comunicação não se limita mais aos computadores de mesa, que necessitam de lugar fixo e disponibilidade de horário para serem utilizados.

Além da facilidade proporcionada pelos dispositivos móveis, outro aspecto vem ganhando destaque: a aprendizagem móvel - *Mobile Learning (M-Learning)*, caracterizada como o aprendizado que pode ocorrer em “qualquer espaço, lugar e tempo, cuja estrutura pedagógica e definições encontram-se ainda em desenvolvimento.” (BROWN, 2004 apud MEDINA et al., 2011, p. 212).

Algumas das tecnologias usadas no aprendizado móvel são as redes sem fio,

novos recursos fornecidos pela telefonia celular, linguagens XML, JAVA e WAP, serviços de correio de voz, serviços de mensagens curtas (SMS), capacidade de transmissão de fotos, serviços de *e-mail* e *Multimedia Message Service* (MMS) (PELISSOLI; LOYOLLA, 2004).

De acordo com Medina et al. (2011), os dispositivos móveis (*smartphones*, *tablets*, *notebooks*, entre outros), que podem ser utilizados na aprendizagem, possuem características que os definem, entre elas, “portabilidade, flexibilidade, interatividade e conectividade”. No entanto, além de tais características, um dos pontos fundamentais em relação aos *smartphones* e *tablets* é o fato de oferecerem suporte a aplicativos móveis que facilitam a interação dos usuários com esses aparelhos, simplificando tarefas e fazendo com que o acesso e a reprodução de conteúdos através da internet e das redes sociais sejam mais rápidos.

Entretanto, tal rapidez é benéfica quando se trata de simplificar e agilizar o modo como as pessoas buscam e utilizam a comunicação, a informação e a tecnologia, mas é importante uma reflexão sobre o modo e com quais objetivos os usuários, principalmente o jovens, se apropriam de tais meios.

2.2 OS APLICATIVOS MÓVEIS

Os aplicativos móveis são programas criados para celulares, *paggers*, *smartphones* e alguns tipos de *netbooks*, com “o objetivo de facilitar o desempenho de atividades práticas do usuário, seja no seu computador ou nos telefones móveis.” (O QUE..., 2010).

Os primeiros aplicativos eram “ferramentas de escritório”, tais como agendas, calendários e calculadora. Mas com o aumento dos recursos audiovisuais e da capacidade de processamento e armazenamento das plataformas móveis, outras possibilidades foram sendo exploradas pelos fabricantes dos dispositivos, desenvolvedores de *software* e agências digitais e, atualmente, existem diversos tipos aplicativos a serem utilizados de acordo com o objetivo do usuário (PAPERCLIQ, 2010).

Os aplicativos podem ser gratuitos ou pagos e usados quando houver ou não conexão à internet, sendo divididos em algumas categoriais: entretenimento, música, automação comercial, educação, interação social, entre outros. O usuário pode obtê-

los através dos próprios aparelhos nas lojas oficiais criadas por cada empresa de sistema operacional, como a *AppStore (iPhone)*, *Android Market (Android)*, *Blackberry (BlackberryApp World)* e *Symbian (OviStore)*.

O uso de aplicativos móveis vem aumentando, principalmente entre crianças e adolescentes. Uma pesquisa realizada em 2011, pelo *NPD Group*, uma empresa de pesquisas de mercado, apontou que os jovens têm optado pelos dispositivos móveis para jogar, por exemplo. Em 2009, 8% jogava em *smartphones* e *tablets* e, em 2010, este número subiu para 30% (PESQUISA..., 2011).

Além de jogos, os aplicativos facilitam o acesso às redes sociais, portais de notícia e até bancos. Isso os torna práticos, mas não totalmente seguros, especialmente quando o aplicativo requer preenchimento de dados pessoais ou utiliza *GPS* – Sistema de Posicionamento Global – para localizar o usuário.

Como tais informações expõem os usuários é necessário que eles, principalmente crianças e jovens, sejam orientados sobre como utilizá-los com consciência e segurança.

2.3 AS REDES SOCIAIS

A pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Comitê Gestor da Internet (CGI), realizada em 2010, revelou que 82% dos jovens entre 16 e 24 anos que utilizam a internet frequentam redes sociais, a despeito de classe social e nível de escolaridade (82% DOS JOVENS,... 2011).

As redes sociais, também podem ser chamadas de comunidades virtuais, termo que ganhou popularidade com o trabalho do jornalista americano Rheingold, que as define como “grupos de pessoas que se relacionam no ciberespaço¹ através de laços sociais, onde hajam interesses compartilhados, sentimento de comunidade e perenidade nas relações.” (RHEINGOLD, 1996 apud MACHADO; TIJIBOY, 2005, p. 2).

Além de interesses, os usuários das redes também compartilham informações, sejam elas pessoais, por meio de comunidades como o *Facebook*² e o *Twitter*³,

¹ Espaço virtual onde as pessoas interagem por meio da tecnologia.

² É uma rede social que liga pessoas através de uma rede de contatos em comum. Através dele também é possível compartilhar fotos, *links* e vídeos.

profissionais, como é o caso do *LinkedIn*⁴, entre outras.

Portanto, pode-se dizer que a interação é uma das características fundamentais para que haja construção social de informação e conhecimento nessas redes. Além desta, Machado e Tijiboy (2005) apontam outros elementos importantes para que a relação na comunidade virtual se mantenha, sendo elas “motivação, tempo disponível, envolvimento das pessoas em torno das discussões que ocorrem, permanência, domínio técnico mínimo para a utilização dos recursos e estabelecimento de comunicação” (MACHADO; TIJIBOY, 2005, p. 3).

No entanto, entre os elementos citados pelos autores, não encontramos referência sobre a necessidade de haver uma literacia em mídia e informação para a formação de usuários críticos das plataformas midiáticas e tecnológicas.

Tal necessidade se dá devido ao grande número de usuários jovens cada vez mais expostos na internet, o que pode trazer consequências desagradáveis dentro e fora das redes, como montagens com fotos impróprias, pedofilia e até assaltos, quando o usuário divulga abertamente que vai viajar e a casa vai ficar sozinha, por exemplo (IKEDA; TAGIAROLI, 2010).

2.4 AS TECNOLOGIAS MÓVEIS EM AMBIENTE ESCOLAR

De acordo com o Ministério da Educação (MEC) será implantado no ensino médio público brasileiro o projeto Educação Digital, cujo objetivo, segundo o Portal da Educação “é oferecer instrumentos e formação aos professores e gestores das escolas públicas para o uso intensivo das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no processo de ensino e aprendizagem.” (LORENZON, 2012). Tal fato mostra a proximidade cada vez maior entre a tecnologia e a educação.

Segundo Andrelo (2007), devido ao destaque cada vez maior que o uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) ganha na sociedade e na educação, seja ela a distância ou presencial, e em suas variadas perspectivas - como metodologia de ensino ou como conteúdo escolar – se configura a necessidade de formação para uma leitura crítica das tecnologias. A autora explica que essa possibilidade foi oficializada pelo governo brasileiro:

³ Rede de informação em tempo real cujas mensagens são escritas em até 140 caracteres.

⁴ Rede social utilizada para manter contatos profissionais, divulgar currículos e buscar empregos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental sugerem a apropriação de novas linguagens e tecnologias de comunicação. Soma-se a isso o fato de a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) 9.394/96 ter dado autonomia para a elaboração do projeto pedagógico e ter regulamentado o ensino a distância (ANDRELO, 2007, p. 2).

Ainda de acordo com a Andrelo (2007), além da utilização do computador como ferramenta educativa, é importante buscar outras tecnologias que possam transformar o processo educacional, rodeado, cada vez mais, por novas formas de sociabilidade.

Quem faz a mediação entre a tecnologia, o ensino e o aluno é o educador, que também deve possuir habilidades para utilizar a tecnologia a favor da educação e não criar uma distância maior entre esses dois meios.

Cada vez mais, as pessoas utilizam dispositivos móveis para realizar diversificadas tarefas e tal uso não se restringe aos adultos. Jovens estudantes, especialmente os que frequentam o ensino particular brasileiro, levam seus dispositivos às salas de aula, utilizando-os das mais diversas formas, que vão desde a publicação de conteúdos em redes sociais, até a pesquisa de matérias que complementam o conteúdo escolar ministrado pelos professores. Mas é importante avaliar o modo e onde esses alunos pesquisam tais conteúdos, se os resultados encontrados são coerentes com a matéria estudada e como eles utilizam essa pesquisa para a produção de conteúdos. Portanto, encontra-se a necessidade de orientar os alunos sobre o uso das ferramentas tecnológicas e midiáticas como forma de tornar o aprendizado escolar mais interessante, atraente e educativo.

Machado e Tijiboy (2005) afirmam que muitas vezes as novas tecnologias de informação e comunicação chegam ao ambiente escolar como uma imposição da modernidade, sem o preparo necessário que deve haver para que desempenhem seu papel de auxiliar como plataformas educativas, o que faz com que elas não recebam a atenção necessária e se tornem um obstáculo ao processo ensino-aprendizagem, com o argumento de que elas atrapalham o rendimento escolar. Os autores apontam algumas consequências derivadas da falta de formação docente para incorporar as novas tecnologias na educação:

As novas tecnologias de informação e comunicação (...) acabam esquecidas ou “escolarizadas” tendo por missão de resolver as

tarefas educacionais propostas. Os professores sentem-se na obrigação de utilizar esses aparatos tecnológicos, mas muitas vezes não tem formação, assistência técnica ou apoio da estrutura escolar na organização dos tempos e espaços de utilização dos mesmos em seus planejamentos (MACHADO; TIJIBOY, 2005, p. 7).

A falta de preparo do professor pode fazer com que os equipamentos comprados com recursos públicos sejam “sucateados em laboratórios de informática, trancados ou subutilizados”, o que pode levar a escola a um “sonambulismo tecnológico” (WINNER, 1987 apud MACHADO; TIJIBOY, 2005, p. 7).

O termo é utilizado quando a sociedade se submete a cada nova exigência da tecnologia, usando-a sem questionar ou discernir quando seu uso traz consequências positivas (uma melhora real) ou negativas. Tornar a sociedade e principalmente o ambiente escolar, mais crítico e literado, na utilização das mídias e das tecnologias é preocupação fundamental da mídia-educação e deve ser também de políticos, educadores e comunicadores.

2.5 A MÍDIA-EDUCAÇÃO

Devido à saturação de tecnologias de informação e de comunicação, a educação para as mídias ou mídia-educação constitui-se como uma condição fundamental para a realização da cidadania, e tem por objetivo a formação do usuário ativo, crítico e criativo de todas as tecnologias de informação e comunicação (BELLONI, 1995).

Os estudos brasileiros e estrangeiros na área têm sugerido que os usuários, principalmente os jovens, em geral preferem aprender sozinhos como as novas tecnologias funcionam (num processo chamado de autodidaxia), mas que esse aprendizado tem limite: as pessoas se saem muito bem quando o assunto é adquirir conhecimento instrumental sobre como o sistema funciona e como acessar conteúdos. Infelizmente, o conhecimento necessário para interpretar e avaliar criticamente os tipos de mensagens que as mídias transmitem ainda parece ser insatisfatório, e essa situação traz desafios para o campo da educação (BELLONI, 2001; BUCKINGHAM, 2005; OFFICE OF COMMUNICATIONS, 2006).

Os modos de acesso aos conhecimentos futuros são difíceis de imaginar, portanto, o melhor caminho é focar no usuário para entender como funciona esta

autodidaxia e adequar métodos e estratégias de ensino para assegurar que não se percam de vista os objetivos da educação para as mídias, que consistem em formar o cidadão competente para a vida em sociedade, incluindo a apropriação crítica e criativa dos recursos técnicos de comunicação e informação disponíveis socialmente.

Historicamente, o ensino sobre mídias no Ensino Fundamental e Médio brasileiros tem sido praticado de maneira fragmentada, nas aulas de Português, principalmente, História, Geografia e Artes, em menor escala (SIQUEIRA, 1999). Entretanto, devido às inovações tecnológicas e à centralidade das mídias na cultura jovem, tanto a comunidade acadêmica, quanto a escola reivindicam uma abordagem específica e mais sistemática da mídia e da inclusão das tecnologias de informação e comunicação nas atividades cotidianas, pois estas já estão presentes e influentes em outras esferas da vida social. Cabe também à educação escolar promover a equidade que compense as desigualdades sociais e regionais de acesso às tecnologias. Assim, a integração das tecnologias de informação e comunicação ao cotidiano da escola de um modo criativo, crítico e competente, exige investimentos e transformações na formação de professores, na pesquisa voltada para as metodologias de ensino, nos modos de seleção, aquisição e acessibilidade de equipamentos, nos materiais pedagógicos etc.

Assim como em outras áreas do currículo, não há uma receita da melhor forma de se ensinar sobre mídia, e as abordagens variam conforme a disponibilidade de recursos, o repertório dos professores, o interesse dos alunos e os objetivos previamente definidos.

Entretanto, quaisquer que sejam os objetivos e as metodologias, sendo educação escolar, é preciso encontrar formas de avaliar o resultado a ação pedagógica, de maneira coerente com a natureza da atividade educativa que se está praticando no momento.

Se o objetivo maior da mídia-educação é promover a leitura e a apropriação crítica das mensagens, o primeiro passo é investigar como se educa o leitor crítico.

Buckingham (2006 apud ALMEIDA, [2010]) destaca que a avaliação da aprendizagem por parte do estudante pode ser norteada pela compreensão de quatro conceitos-chave⁵:

⁵ Síntese de tradução livre do texto de Buckingham (2006), realizada pela professora Lígia Beatriz Carvalho de Almeida, orientadora deste trabalho de conclusão de curso .

a) Produção:

- As tecnologias usadas na produção e distribuição das mensagens e a forma como elas amoldam o produto;
- As práticas profissionais usadas nas linhas de produção;
- Os proprietários das indústrias e as formas de obter lucro;
- As conexões – como as empresas vendem seus produtos usando suas diversas mídias;
- A regulação – quem controla os conteúdos veiculados e com qual eficácia. A legislação.
- A circulação, a distribuição e o possível controle pelas audiências.
- O acesso e a participação – quais vozes são veiculadas pela mídia e quais são excluídas.

b) As linguagens midiáticas

- Significado – como a mídia usa diferentes formas de linguagem para transmitir idéias e significados.
- Convenções- como essas formas de utilização das linguagens se tornam familiares e largamente aceitas.
- Códigos – como se estabelecem as regras gramaticais. O que acontece quando são quebradas?
- Gêneros – de que forma essas convenções operam em diferentes tipos de textos midiáticos: notícia, publicidade, documentário, educativo, infantil e entretenimento, entre outros.
- Escolha – quais são os efeitos da escolha de determinados tipos de linguagem, como uma tomada de imagem específica ou o plano de captação escolhido.
- Combinações: de que maneira o significado é transmitido pela combinação entre seqüências de imagens, sons e palavras.
- Tecnologias: como elas afetam os significados que podem ser criados, pois elas impõem restrições à linguagem e às combinações que podem ser utilizadas.

3. Representações na mídia

- Realismo – o texto deveria ser real? Porque uns parecem mais e outros menos reais? Identificar como a mídia alega contar a verdade, como tenta parecer verdadeira.

- Presença e ausência – perceber o que é incluído e excluído do mundo da mídia. Quem fala e quem é calado.
- Tendenciosidade e objetividade – identificar se os textos transmitem visões parciais da realidade, se são balizados por valores morais e políticos.
- Estereótipos – compreender como a mídia representa determinados grupos e se o faz de forma realista.
- Interpretações – analisar como as audiências aceitam determinadas representações como verdadeiras e rejeitam outras.
- Influências – identificar como as representações de mundo propostas pela mídia afetam nossa percepção sobre determinados grupos sociais ou assuntos.

4. A audiência

- Público alvo – estratégias de direcionamento das mensagens e apelo a determinados públicos;
- Direcionamento – formas de endereçamento da mensagem à determinada audiência, e de construção do perfil da audiência por pressupostos assumidos pelos produtores;
- Circulação – como a mídia chega até à audiência; estratégias usadas para que o público saiba quando um programa será transmitido.
- Usos – formas de utilização da mídia pelo público em seu dia-a-dia, hábito e padrões de consumo.
- Significado – de que maneira as audiências interpretam a mídia.
- Prazeres – prazeres despertados pela exposição à mídia.
- Diferenças sociais – as determinações de gênero, classe social, idade e etnia e sua influência no comportamento do público.

É possível trabalhar um conceito, ou a combinação de mais de um deles, dependendo das circunstâncias em que se desenvolvam as ações educativas. Nesta pesquisa, em função da limitação do tempo disponibilizado pela escola para a realização do trabalho com os jovens, dois conceitos-chave foram selecionados: produção e linguagem. No entanto, para estruturar os conteúdos a pesquisadora valeu-se dos quatro conteúdos.

Além da formação de jovens críticos em relação aos meios de comunicação, e tecnologias, a mídia-educação também é utilizada para “capacitar os estudantes a

se desprenderem de valores e ideologias que a mídia tenta impor a eles.” (BUCKINGHAM, 2003, p.108, tradução nossa).

Sobre isso Len Masterman (1985 apud BUCKINGHAM, 2003, tradução nossa) afirma que o teste mais rigoroso de qualquer programa de mídia-educação é fazer com que os estudantes sejam críticos em seu próprio uso e o entendimento da mídia, quando o professor não está lá. Portanto, o objetivo primordial não é simplesmente a consciência e o entendimento crítico, mas a autonomia crítica.

2.6 A LITERACIA NA ERA DA INFORMAÇÃO

Devido às multiliteracias existentes nos dias de hoje como computadores, redes, tecnologias, informação, visual e mídia e sua inserção na sociedade, elas deveriam ser incluídas no currículo escolar para que os alunos começassem a se familiarizar com elas. Em relação às literacias de mídia, existe uma preocupação em analisar informações e entender como seus significados são criados, por lidarem com ferramentas de informações visuais, podendo assim ser caracterizadas como “literacias de representação”, cujo potencial de desenvolver a literacia alfabética já é utilizada no ensino escolar (TYNER, 1998, p. 92, tradução nossa).

Tyner (1998) cita que a literacia da informação está relacionada à “habilidade de encontrar, avaliar e utilizar a informação efetivamente na vida profissional e pessoal” (AMERICAN LIBRAR ASSOCIATION, 1991 apud TYNER, 1998, p. 94, tradução nossa), bem como “a habilidade de localizar, analisar, avaliar, sintetizar e usar a informação de uma variedade de fontes.” (CLEVELAND STATE UNIVERSITY, 1990 apud TYNER, 1998, p. 94, tradução nossa).

A literacia na mídia objetiva capacitar os estudantes a criar produtos da mídia (ONTÁRIO MINISTRY OF EDUCATION, 1989 apud TYNER, 1998, p. 94, tradução nossa). Ela também está relacionada a ajudar estudantes a desenvolver um entendimento crítico e informado da natureza da mídia em massa, as técnicas usadas por ela e o impacto dessas técnicas. Mais especificamente, é a educação que visa aumentar o entendimento e aproveitamento dos estudantes de como a mídia funciona, como elas produzem significados, como elas são organizadas, e como elas constroem a realidade (APARICI, 1996; MASTERMAN; MARIET, 1994; PUNGENTE, 1987,1993; QUIN; MCMAHON, 1993 apud TYNER, 1998, p. 92, tradução nossa).

As literacias visual e de mídia são, normalmente, associadas ao uso da cultura de massa, pois são baseadas numa literacia lingüística e crítica, que vem sendo acompanhadas de diversas preocupações ideológicas (FREIE, 1970, 1973, 1985 apud TYNER, 1998, p. 96, tradução nossa).

Deste modo, devido ao fluxo de mudanças no mundo e a capacidade das pessoas em preparar e renovar suas vidas através de “oportunidades educacionais flexíveis” parece complicado haver uma ligação entre as novas tecnologias e a colaboração entre educadores e comunicadores (BONHAM, 1980 apud TYNER, 1998, p. 96, tradução nossa).

2.7 EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA

No capítulo 4 de seu livro *Comunicação: direito à informação*, Marques de Melo (1986), se refere a dois direitos básicos dos cidadãos: o direito à educação e o direito à informação.

Na grade curricular do ensino básico brasileiro, disciplinas como matemática, geografia, língua portuguesa, entre outras, são ensinadas em escolas de ensino fundamental, cujo objetivo é “o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” (BRASIL, 1996).

No entanto, uma Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apontou que, em 2006, 87,9% das residências tinham aparelho de rádio e 93% de televisão, enquanto 50,3% das casas detinham filtro de água. Tais dados mostram, de acordo com Andrelo (2007), “que a escola não é mais o local exclusivo da aprendizagem” (ANDRELO, 2007, p.2).

Aprende-se também fora do ambiente escolar, através das mídias, que fazem parte do cotidiano dos alunos. E inseri-las nas escolas poderia dar mais significado às experiências dos estudantes tanto dentro, como fora da sala de aula, e trazer benefícios não só a eles, mas também ao ambiente escolar. Tal ambiente serviria como um espaço público de discussão sobre diferentes temas e um meio propício para conhecer as preferências dos alunos e trabalhar as linguagens digitais. Além disso, através do uso das mídias em sala de aula, os alunos também poderão se deparar com posições conflitantes sobre os mais variados assuntos ou trabalhar cooperativamente sobre eles, de acordo com a criatividade e objetivos dos alunos e

professores.

Quando se trata de utilizar as mídias, o usuário não se restringe a aprender; ele também se torna produtor de conteúdos podendo divulgá-los, exercendo assim outro direito básico dos cidadãos: o direito de comunicação, liberdade, expressão e pensamento (MELO, 1986). Mas, para que tal direito seja exercido, não basta apenas dominar os meios. É preciso também refletir sobre o que se produz e o que é divulgado, com responsabilidade e consciência. Segundo o autor:

Não basta, portanto que a lei assegure a todos a liberdade de expressão. É imprescindível dotar a todos da capacidade de saber, fazer, transformar, criar. Do contrário, o direito de comunicar se esvazia na medida em que o seu exercício fica limitado aos poucos instruídos, capazes de formular mensagens, recheá-las de conteúdos e disseminá-las adequadamente.” (MELO, 1986, p. 69-70)

Além de produzir, é essencial que o usuário saiba ler, criticar e avaliar as informações que são a todo instante disponibilizadas, especialmente na *internet*. Contemporaneamente, com a rapidez e facilidade proporcionada pelas tecnologias móveis, as informações são divulgadas e lidas com absoluta rapidez, o que requer mais cuidado.

Para Melo (1986) garantir educação de boa qualidade que permita aos cidadãos compreender o mundo em que vivem e adquirir habilidades para o desempenho cívico/profissional constitui o fundamento do direito à informação. Portanto, é preciso unir mídia, educação e tecnologia para educar os cidadãos, especialmente os jovens, a consumir informação, principalmente as disponíveis nos meios de comunicação de massa porque, dominando a informação, é possível descobrir os direitos básicos da cidadania e lutar para mantê-los. E, segundo o autor, para que isto se estabeleça, é preciso que comunicadores e educadores se unam. O autor propõe para isto algumas ações imediatas na escola relacionadas à mídia-educação:

a) “Introduzir a leitura crítica da comunicação de massa na escola e torná-la uma atividade permanente”. (KAPLUN, 1979 apud MELO, 1986, p. 76).

b) Oferecer aos alunos elementos que expliquem como funciona a indústria cultural e seus artifícios, já que os meios de comunicação de massa expandem-se por todo

o território nacional, atingindo uma grande parte da população. E como a escola precisa com eles coexistir, nada mais apropriado do que instituir a análise de suas mensagens como forma de capacitar os jovens a percebê-las criticamente. Além disso, a escola vai funcionar como um instrumento para trazer ao cotidiano educativo a dinâmica da vida social que os meios de comunicação resgatam e refletem (MELO, 1986).

c) “Sensibilizar os dirigentes governamentais para a superação das fronteiras entre comunicação e educação.” (CODA, 1966 apud MELO, 1986, p. 78). Normalmente, as decisões estatais compartimentam o campo da educação, limitando-o aos muros da escola; e o da comunicação, circunscrevendo-o ao plano tecnológico e ao controle político. Desta forma, deixam de articular atividades culturalmente inseparáveis e pedagogicamente imbricadas (MELO, 1986).

O autor ressalta ainda que é preciso que os ocupantes de cargos na burocracia educacional entendam que, hoje, a educação não-formal dos cidadãos começa nos meios de comunicação, é reciclada na escola, mas acaba recebendo a interferência da indústria cultural. A televisão, o rádio, o jornal e a internet atuam como fontes de educação permanente e continuada e, por isso, merecem a atenção do Estado (MELO, 1986).

O autor também cita que devido ao Brasil possuir uma estrutura razoável de meios de comunicação de massa, torna-se indispensável implementar programas que atribuam dimensão educativa à ação das emissoras de rádio e de televisão, aos jornais e revistas, ao cinema, ao rádio e a internet. E para isto sugere as seguintes estratégias:

- a) Alterar o comportamento dos educadores diante dos meios de comunicação, neutralizando a tendência apocalíptica e fortalecendo a mentalidade de que é indispensável conviver com as novas tecnologias e dar-lhes uso adequado.
- b) Aprofundar a responsabilidade educativa dos comunicadores profissionais, cativando-os para resgatar a dimensão pedagógica do trabalho que realizam e para dar-lhe mais consequência cultural (MELO, 1986, p.79).

Um manual feito para professores sobre literacia de informação e mídia divulgado pela UNESCO em 2011 cita que a declaração de Grünwald de 1982,

reconhece a necessidade dos sistemas políticos e educacionais promoverem entre os cidadãos um entendimento crítico dos “fenômenos da comunicação” e fomentarem sua participação nas mídias, tanto nas novas, quanto nas tradicionais (WILSON et al., 2011, p. 16, tradução nossa).

Mais tarde, tal declaração foi reforçada pela declaração de Alexandria, de 2005, que reconheceu que a literacia da mídia e informação possibilita que as pessoas busquem, avaliem, usem e criem informações efetivamente, podendo alcançar seus objetivos pessoais, sociais, ocupacionais e educacionais. Tal documento diz ainda que no mundo digital que promove a inclusão social de todas as nações, este é um direito humano básico (WILSON et al., 2011, tradução nossa).

3 MÍDIA-EDUCAÇÃO UTILIZANDO AS PLATAFORMAS MÓVEIS

A parte prática do projeto constituiu-se em três oficinas sobre tecnologia, mídia e educação para alunos de primeiro e segundo ano do Ensino Médio de uma escola do ensino particular de Bauru.

Para elaborar o conteúdo das oficinas foram utilizados: a) os conceitos-chave de produção e linguagens, propostos por David Buckingham (2006); referenciais sobre fotojornalismo sistematizados por Oliveira e Vicentini (2009); características que envolvem o uso das redes sociais definidas por Machado e Tijiboy (2005); exemplos de alguns aplicativos móveis para discussão quanto ao uso e segurança dos mesmos e materiais da aula de filosofia que serviram de base para a atividade interdisciplinar.

A primeira oficina abordou o fotojornalismo e as redes sociais. Na segunda oficina realizou-se uma discussão sobre o uso e a segurança dos aplicativos móveis e uma atividade relacionada à moda como meio de estimular os alunos a realizarem críticas com consciência e argumentação. Na última oficina, unindo conceitos da educação formal (disciplina de filosofia) aos de comunicação e tecnologia desenvolveu-se uma atividade interdisciplinar.

Das oficinas participaram dezesseis alunos: sendo dez do primeiro ano e seis do segundo ano do ensino médio. A escolha de trabalhar com alunos do primeiro e segundo ano se deu com o objetivo de analisar o uso e o comportamento de jovens de idades diferentes em relação às mídias e à tecnologia. A comparação permitiu que as análises fossem mais ricas, tendo sido possível entender a progressão da maturidade dos jovens nesta faixa etária.

Foi escolhida uma escola da rede particular, por entender-se que, em função do poder aquisitivo, os participantes teriam mais familiaridade com a manipulação de equipamentos digitais do que estudantes da rede pública, aplicando-se o mesmo à infraestrutura da escola.

Inicialmente, a intenção era realizar oficinas com duração média de três horas, divididas em parte teórica e prática. No entanto, devido à rotina de estudo dos alunos em tempo integral, isso não foi possível. Portanto, as oficinas foram realizadas uma vez por semana com cada turma, com duração de uma hora e quarenta minutos cada, totalizando três encontros com os estudantes de cada série.

Devido à grande quantidade de materiais trabalhados nas oficinas e da riqueza de conteúdo obtido com elas, para facilitar o relato e a leitura sobre o conteúdo das oficinas, elas foram divididas em três itens contendo sub-itens.

A oficina 1, contém 3 sub-itens que correspondem às três atividades trabalhadas com os alunos: questões sobre o uso que fazem das mídias, fotorreportagem e redes sociais.

A oficina 2 também foi dividida em 3 sub-itens, pois foram abordados três assuntos diferentes com os estudantes: aplicativos móveis, moda e crítica e a orientação para os dois exercícios práticos que foram apresentados na última oficina.

A oficina 3 foi dividida em 2 sub-itens que correspondem às duas atividades apresentadas pelos alunos de cada turma: uma pesquisa sobre os aplicativos móveis e um exercício de fotorreportagem, cujo tema estava relacionado às aulas de filosofia.

Com exceção do exercício que uniu os conteúdos da disciplina de filosofia aos de jornalismo e tecnologia, nas outras duas oficinas os conteúdos abordados, em ambas as turmas, foi o mesmo.

Os dados levantados foram organizados da seguinte maneira, considerando-se cada uma das três oficinas:

1. data de realização, duração, objetivos e metodologia,
2. descrição e uma breve análise das atividades da primeira etapa
3. descrição e uma breve análise das atividades da segunda etapa
4. descrição e uma breve análise das atividades da terceira etapa, exceto a oficina 3, que foi dividida apenas em duas partes, conforme explicado anteriormente.
5. As respostas dos alunos foram agrupadas em um quadro para permitir melhor visualização dos dados.

3.1 OFICINA 1

Realizadas em: 2/05/2012 e 3/05/2012

Duração: 1h40 cada

Objetivos: conhecer os alunos e o uso que fazem das mídias e tecnologias móveis e introduzir o conteúdo sobre fotojornalismo e redes sociais.

Metodologia: exibição de *slides* sobre fotojornalismo e redes sociais.

3.1.1 Primeira parte – conhecendo os alunos

Pela importância do conceito-chave audiência proposto por Buckingham (2006), a primeira parte da oficina foi idealizada com o objetivo de conhecer os alunos e seus hábitos como usuários das mídias e das tecnologias. Para iniciar uma discussão a respeito do assunto, foram feitas duas perguntas:

1- Vocês possuem o hábito de ler jornais ou revistas? Através de quais meios (impressos, digitais ou móveis?)

Nenhum dos alunos participantes do primeiro ano disse possuir o hábito de ler jornais impressos ou online.

No segundo ano, um aluno disse ler jornais impressos e online; todos os outros também disseram ler publicações online e um aluno justificou dizendo que leitura na internet possibilita a atualização constante dos fatos, o que não ocorre no papel.

2- Quais redes sociais e aplicativos móveis mais utilizam e por quê?

O *Facebook* e o *Twitter* são as redes sociais mais acessadas pelos alunos do primeiro ano. Entre os aplicativos móveis, o *Instagram*⁶ foi apontado como o mais utilizado e uma das razões dadas por uma aluna foi “pelos efeitos que ele

⁶ É um aplicativo gratuito de tratamento e compartilhamento de imagens.

produz nas fotos”. Jogos como *Temple Run*⁷, *Fruit Ninja*⁸ e *Angry Birds*⁹ também foram citados pela maioria.

Entre os alunos do segundo ano, a rede social mais citada também foi o *Facebook*. Apenas dois alunos disseram utilizar o *Instagram* e o *Twitter*. Os jogos não foram comentados.

3.1.2 Segunda parte – conteúdos fotojornalísticos

O tema da segunda parte da oficina foi fotojornalismo e nele foram abordados alguns aspectos citados por Oliveira e Vicentini (2009):

- 1- Estruturas que acompanham uma fotografia jornalística: título, legenda ou artigo;
- 2- Princípios que envolvem a fotografia: ética, liberdade de pensamento, respeito aos direitos humanos e a democracia;
- 3- Diferença entre tratamento de imagem e manipulação fotográfica;
- 4- Técnicas (enquadramentos, edição, legendas, títulos) e equipamentos utilizados para a construção de uma foto;
- 5- A função social do repórter fotográfico como jornalista e artista;
- 6- Direito autoral e Direito de imagem.

Após a parte teórica foram exibidos *slides* contendo imagens jornalísticas para motivar a discussão pelos alunos:

⁷ Jogo no qual o usuário precisa fazer o personagem correr para adquirir tesouros.

⁸ Para ganhar pontos, o usuário precisa cortar frutas sem deixar as bombas explodirem.

⁹ Neste jogo, os personagens são pássaros que precisam recuperar seus ovos roubados.

Slide 1 - a alteração de uma imagem e mudança de sentido



Figura 1 - Figura inalterada.
Fonte: Oliveira e Vicentini (2009, p.115).

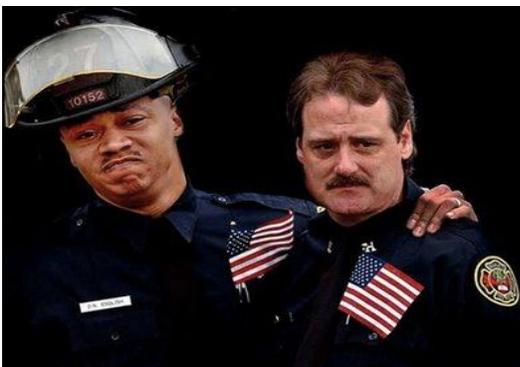


Figura 2 – Fotografia suspeita de manipulação.
Fonte: Oliveira e Vicentini (2009, p.115).

As Figuras 1 e 2 foram escolhidas como exemplo para esta atividade devido ao rumo que a história envolvendo-as tomou. De acordo com Oliveira e Vicentini (2009), o fotógrafo responsável pelas duas fotos, Patrick Schneider, foi acusado de manipulação, porque, na segunda foto, o fundo foi tão escurecido que não se conseguia ver o que nele havia. Schneider removeu a informação do fundo utilizando ferramentas do software *Photoshop* e, devido a tal alteração, o conselho da AFCN - Associação de Fotógrafos da Carolina do Norte - nos Estados Unidos, declarou que “o melhoramento de cor feito por Schneider teve como resultado uma fotografia inventada.” (OLIVEIRA; VICENTINI, 2009, p.115).

Essas e outras questões foram debatidas com os alunos e os principais pontos foram destacados em quadros para facilitar a visualização das respostas.

Alunos do primeiro ano	Alunos segundo ano
<p>- Não acharam que a alteração no fundo mudou o sentido da fotografia.</p> <p>- A maioria disse ter gostado mais da foto sem alterações e os argumentos mais utilizados foram de que ela parecia mais espontânea com o fundo e que, com o fundo da imagem, era mais fácil de acreditar que o fato realmente aconteceu.</p> <p>- No entanto, uma aluna gostou da foto alterada porque “destacou os personagens”.</p>	<p>- Em um primeiro momento se mostraram um pouco inseguros em responder que imagens haviam gostado mais.</p> <p>- Posteriormente, um dos alunos citou mudanças nas cores dos personagens.</p> <p>- Um aluno disse que na imagem com fundo era possível saber onde os personagens estavam e que na imagem sem fundo não dava para saber o sentido da foto.</p> <p>- Outro aluno colocou a questão de uma montagem na cena, “como se na foto sem fundo eles apenas tivessem colocado o uniforme, ido a um estúdio e fizessem cara de triste para a foto ser colocada na reportagem.”</p>

Figura 3 - Respostas dos alunos.
Fonte: Elaborado pela autora.

Slide 2 – análise da interferência do fotógrafo e o foco da notícia



Figura 4 - Fotografia sob suspeita de manipulação.
Fonte: Oliveira e Vicentini (2009, p.112).

A Figura 4 foi selecionada para um debate com os alunos sobre a interferência do fotógrafo ao compor uma cena e o sentido dessa interferência na notícia veiculada.

A foto foi publicada em abril de 2004 pelo jornal *Folha de S. Paulo* e posteriormente acusada de manipulação, já que a o título da matéria se referia à piora da qualidade da água do rio Guarapiranga, o que tornaria difícil produzir uma foto tão nítida em uma água turva.

Levando em conta que para a foto ser feita o fotógrafo deveria ter entrado na água e o peixe ter sido colocado em um recipiente, devido ao reflexo contido na imagem, um leitor questionou a veracidade da foto e entrou em contato com o veículo. Em resposta, o *ombudsman* da Folha, Marcelo Beraba, após consultar o fotógrafo, disse que “a foto havia sido feita dentro da água, mas ao contrário do que supôs o leitor, a câmera é que ficou submersa em um aquário.” (OLIVEIRA; VICENTINI, 2009, p.112).

As observações sobre a imagem feitas pelos alunos estão expostas no quadro seguinte.

Alunos do primeiro ano	Alunos do segundo ano
<p>- Quando perguntados sobre o que havia acontecido na foto, uma aluna mencionou que a câmera estava dentro da água, dentro de um saco.</p> <p>- Um aluno perguntou sobre o reflexo na imagem.</p> <p>- A maioria disse não ter prestado atenção no rio.</p> <p>- Quando foi dada a explicação de como a foto foi feita, uma aluna fez o seguinte comentário: "Seria muito mais fácil fazer uma montagem do que tirar a foto de uma forma verdadeira."</p> <p>- Sem ler a explicação dada pelo fotógrafo, todos achariam que a notícia era falsa.</p> <p>- Uma aluna comentou que o fotógrafo poderia ter explicado a foto com uma legenda.</p>	<p>- A discussão com os alunos sobre a imagem se deu mais no sentido da relação legenda e foto do que a produção da imagem.</p> <p>- Um aluno disse que não leria a notícia, a não ser que tivesse como <i>lead</i> "peixe gigante é encontrado em rio."</p> <p>- Uma aluna considerou a imagem criativa, mas disse que o fotógrafo não havia cumprido o objetivo dele.</p> <p>- Outro aluno sugeriu que para destacar o rio poluído o fotógrafo poderia ter usado outro objeto, como, por exemplo, uma lata.</p> <p>- Os alunos destacaram o fato de a notícia ser sobre a poluição de um rio e a foto retratar um peixe vivo. Uma aluna questionou: "Tem um pescador e se o fotógrafo queria mostrar a poluição porque ele iria mostrar alguém pescando um peixe?"</p>

Figura 5 - Respostas dos alunos.
Fonte: Elaborado pela autora.

Slide 3 – discussão sobre ética e a montagem na fotografia



Figura 6 – Fotografia verídica sem proteção ao menor.
Fonte: Clareto (1992 apud NEVES, 2006).

Segundo os autores Oliveira e Vicentini (2009, p.113), “poucas imagens tocam tão fundo a questão do abandono como a foto acima, tirada por Maurilo Clareto, em 1992, para o jornal *Estadão*.”

Uma das questões envolvendo a Figura 6 foi a suspeita de ela ter sido manipulada por parecer apelativa, com o argumento de que o fotógrafo, após ver o menor fumando, comprou uma chupeta e a entregou para ele colocá-la na boca.

Clareto se defendeu da acusação afirmando que quem havia percebido o menino com a chupeta e o cigarro fora o motorista que o levava até o local a ser fotografado. Além da testemunha, o fotógrafo possuía os negativos dos filmes, nos quais o menino já aparecia com a chupeta e o cigarro, descartando a possibilidade de uma montagem (OLIVEIRA; VICENTINI, 2009).

Outro ponto que chama a atenção para a imagem foi o modo que ela foi publicada. O menor aparece sem nenhuma proteção em seu rosto, o que, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente, fere seu direito de imagem e pode lhe causar prejuízos.

Além das questões expostas acima, a escolha da foto também foi feita com o objetivo de levar os alunos a uma reflexão sobre os cuidados que eles devem ter

com a própria imagem e a proteção na hora de divulgar suas fotos, principalmente porque eles são menores de idade e o meio utilizado para isto é a *internet*.

Comentários dos alunos:

Alunos do primeiro ano	Alunos do segundo ano
<p>- Os alunos ficaram divididos quando perguntados se a fotografia era real ou montagem.</p> <p>- Após descobrirem que a foto era real, perguntei aos alunos o que o fotógrafo deveria ter feito antes de publicar a imagem. Uma aluna respondeu que ele deveria ter escondido o rosto do menino embaçando e outra sugeriu o uso de uma tarja.</p> <p>- Depois da discussão sobre a ética na imagem, principalmente em se tratando de fotos de menores de idade, perguntei o esta foto sem proteção fazia com a imagem do menino e uma aluna usou a palavra denegrir.</p>	<p>- A maioria dos alunos acreditou tratar-se de uma montagem.</p> <p>- Dois alunos identificaram rapidamente que o problema da foto era a exposição do rosto do garoto e que faltava uma proteção, “como aquele embaçado.”</p> <p>- Assim como ocorreu em outros slides, a foto propriamente dita não foi tão comentada. Os alunos do segundo ano se atentaram em discutir outras questões como ética jornalística, sensacionalismo e a intervenção do repórter fotográfico ao fazer uma imagem.</p>

Figura 7 - Respostas dos alunos.

Fonte: Elaborado pela autora

Slide 4 – relação foto e legenda



Figura 8 – Fotografia que levou o grande prêmio do World Press Photo.
Fonte: Hetherington (2007 apud WORLD PRESS PHOTO, 2008).

A Figura 8 foi utilizada para o debate envolvendo fotografia e legenda.

Primeiramente, o *slide* continha somente a foto, sem a legenda original, que é: “Soldado americano descansa em uma trincheira no Afeganistão.” Hetherington (2007 apud WORLD PRESS PHOTO, 2008, tradução nossa).

O contexto em que ela foi feita foi explicado aos alunos, e a partir disso, eles deveriam olhar a imagem e dar uma legenda a ela, conforme exposto a seguir:

Alunos do primeiro ano	Alunos do segundo ano
<ul style="list-style-type: none"> - Um aluno respondeu: “Soldado cansado, exausto.” - Uma aluna comentou: “Eu acho que ele está ferido.” - Quando a legenda foi revelada alguns alunos ficaram surpresos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Um aluno respondeu: “Soldado cansado.” - Outro aluno comentou que, como se tratava do Afeganistão, daria a seguinte legenda: “Soldado machucado.” - Uma aluna definiu o soldado como “assustado”.

Figura 9 - Respostas dos alunos.
Fonte: Elaborado pela autora

Independentemente da resposta que os alunos deram, perguntei a eles se após esta atividade havia ficado claro a importância do texto acompanhar uma imagem. Uma aluna do primeiro ano respondeu que sim e que passaria a usar legenda nas fotos que fosse publicar.

3.1.3 Terceira parte – as redes sociais

Na terceira parte da oficina foi iniciada uma discussão quanto ao uso das redes sociais pelos alunos, tendo por base teórica algumas características que definem o uso das redes, definidas por Machado e Tijiboy (2005, p.3):

- Interação;
- Motivação;
- Tempo disponível;
- Envolvimento das pessoas;
- Permanência;
- Domínio técnico mínimo;
- Estabelecimento de comunicação.

Também foram colocados alguns exemplos de situações constrangedoras envolvendo o uso da *internet* e das redes sociais, como demissão de emprego, excesso de dados pessoais publicados que possibilitaram um assalto, entre outros, citados por Ikeda e Tagiaroli (2010 apud Uol Tecnologia, 2010).

Por último, foi exibido um trailer do filme *Confiar* (SCHWIMMER, 2010) que conta a história de Annie, uma adolescente que conhece um garoto pela internet e se apaixona por ele. Com isso, a garota envia fotos e conta detalhes de sua vida familiar ao garoto, que ao longo do filme acaba se revelando outra pessoa. Annie descobre que foi enganada e a história toma um rumo sério, que leva o espectador a refletir sobre questões importantes, como a exposição excessiva na *internet*, a baixa-estima da personagem, seu relacionamento com os pais e o papel da escola.

O filme foi escolhido devido à importância e pertinência do tema que ilustra o conteúdo sobre segurança nas redes sociais.

A discussão realizada com os alunos sobre o uso das redes, fomentada pela exibição do *trailer* do filme estão relatadas no quadro a seguir:

Alunos primeiro ano	Alunos segundo ano
<p>- Quanto à motivação do uso das redes sociais, uma aluna comentou que pelo fato de gostar muito de conversar, o <i>Facebook</i> ajuda neste aspecto porque “telefone gasta muito dinheiro”.</p> <p>- A maioria disse também não utilizar mais o telefone devido à “falta de assunto” e uma aluna justificou “no <i>Facebook</i>, a pessoa se transforma”.</p> <p>- Alguns alunos assumiram ter vergonha de conversar pessoalmente e um aluno citou a facilidade que envolve o computador: “Você aperta <i>enter</i> e foi.”</p> <p>- Outra razão de não gostarem de conversar pessoalmente é a privacidade e o fato de não serem julgados por alguém que ouça a conversa. Uma aluna disse que pela <i>internet</i> era mais fácil “ser ela mesma” e que ela conseguia se expressar com mais liberdade, sem medo de ser julgada;</p> <p>- Quanto à interação nas redes sociais, uma aluna citou que a turma do primeiro ano tem um grupo no <i>Facebook</i> e que através dele eles interagem. Uma aluna complementou: “Dá para saber sobre a prova.”</p> <p>- Depois da exibição do <i>trailer</i>, os alunos mostraram-se interessados na história e disseram que combinariam de assisti-lo. Uma aluna comentou que sua mãe havia alugado o filme, mas achou que a história era diferente. No entanto, depois que assistiu, achou válido que a filha também tenha assistido devido ao tema abordado.</p>	<p>- Uma das motivações em usar as redes sociais, segundo os alunos, era saber dos acontecimentos através páginas pessoais. Um aluno exemplificou dizendo que antes da oficina havia ocorrido uma comemoração e que, ao chegar em casa, “todo mundo iria entrar no <i>Facebook</i> para ver o vídeo e ver o que as pessoas comentaram”.</p> <p>- Uma aluna disse que a motivação, para ela, era saber novidades sobre algum artista.</p> <p>- A turma do segundo ano também tem um grupo no <i>Facebook</i> para colocar trabalhos, tarefas e matérias de prova. Mas, segundo um aluno, na hora do estudo o <i>Facebook</i> só atrapalha.</p> <p>- Sobre a importância das redes sociais, um aluno acredita que, hoje em dia, “um perfil nas redes fala mais de você do que você mesmo” e vale mais do que um currículo. Ele citou como exemplo comunidades do Orkut como “odeio acordar cedo” ou “odeio segunda-feira”.</p> <p>- Uma aluna acredita que as redes sociais deixam as pessoas mais expostas e outro aluno disse que elas deixam as pessoas mais sinceras.</p> <p>- Os alunos do segundo ano preferem falar ao telefone ou por <i>SMS</i> do que pelas redes sociais.</p> <p>- Alguns concordaram que o computador coloca uma barreira entre as pessoas e que, apesar disso, a maioria disse acreditar que ele um dia poderá substituir as relações pessoais.</p> <p>- Quanto ao filme, após verem o <i>trailer</i>, os alunos também se mostraram interessados em assistir-lo</p>

Figura 10 - Respostas dos alunos.
Fonte: Elaborado pela autora

3.2 OFICINA 2

Realizadas em: 9/05/2012 e 10/05/2012

Duração: 1h40 cada

Objetivos: discutir aplicativos móveis, estimular a criticidade e propor exercícios práticos envolvendo os temas abordados nas oficinas com a disciplina de filosofia.

Metodologia: *slides* contendo informações relacionadas à segurança e usabilidade de alguns aplicativos móveis; *slides* com duas imagens relacionadas à moda para estimular os alunos a discutirem e criticarem de maneira saudável e coerente e *slides* contendo as atividades práticas que serão realizadas para a última oficina.

3.2.1 Primeira parte - conhecendo o *Foursquare*

Na primeira parte da segunda oficina foram exibidos alguns *slides* contendo aplicativos móveis variados, entre eles bancário, futebol, fotografia e redes sociais. No entanto, devido ao tempo reduzido das oficinas, não foi possível um debate sobre todos. Portanto, foram escolhidos dois: o *Foursquare* e um aplicativo bancário.

O *Foursquare* é um aplicativo móvel utilizado cada vez mais nas plataformas móveis, com cerca de 20 milhões de usuários em todo o mundo e milhões de *check-in* a cada dia, criado para que, através de um perfil, as pessoas possam compartilhar entre si os lugares que freqüentam podendo deixar considerações a respeito deles (BELALIAN, 2010).

Quando o usuário quer dizer onde está, ele o faz através da opção *Checki-In*. Desta forma, o aplicativo localiza o usuário através de um *GPS* – Sistema de Posicionamento Global, o que possibilita que pessoas que estejam no mesmo lugar ou na lista de amigos de quem fez o *Checki-In* saibam aonde este usuário se encontra (BELALIAN, 2010).

Quando utilizado devidamente, o *Foursquare* se torna uma maneira de encontrar amigos sem precisar usar o telefone e de conhecer restaurantes, pontos turísticos, entre outros lugares recomendados por outros usuários, o que pode ser de grande utilidade quando o usuário se encontra em uma cidade na qual nunca esteve, por exemplo.

No entanto, o aplicativo precisa ser utilizado com consciência e conhecimento, já que uma das questões mais sérias sobre ele envolve a segurança

do usuário que, não conhecendo as configurações de privacidade que o aplicativo proporciona, pode se expor demasiadamente fazendo com que não somente amigos, mas desconhecidos, saibam onde ele se encontra em determinado momento.

E justamente por exigir noções de uso, não apenas técnico, mas consciente, é que se deu a escolha de tal aplicativo pela pesquisadora, já que uma das preocupações do campo em mídia-educação é formar usuários mais cuidados e críticos acerca das tecnologias.

O aplicativo bancário foi escolhido para que alunos pudessem refletir sobre a questão da segurança em relação aos aplicativos móveis e os cuidados necessários ao utilizar serviços e divulgar informações tendo como meio as plataformas móveis.

Considerações sobre a primeira parte da oficina:

A princípio pensava-se que a maioria dos jovens que participaria das oficinas estaria utilizando o *Foursquare*, mas a pesquisa demonstrou que a maior parte dos jovens não o conhecia, por isso a importância da investigação para se partir de dados concretos e elaborar estratégias.

Quando apresentei o aplicativo aos alunos, dizendo que ele servia para mostrar que determinadas pessoas estavam freqüentando determinados lugares, a reação dos alunos tanto do primeiro, quanto do segundo ano, foi negativa com comentários de o aplicativo ser fútil, não ter utilidade e de ser até perigoso, por expor demasiadamente o usuário.

Apenas um aluno do primeiro ano disse utilizar o *Foursquare*, mas de modo limitado e, por isto, não o achava tão interessante. Perguntei quem utilizaria o aplicativo e nenhuma das duas turmas se mostrou interessada.

Após o debate, foi mostrado um slide com a história do *Foursquare*, o porquê ele foi criado, a utilidade do aplicativo e como torná-lo seguro. Foi destacado seu uso em caso de alguém se encontrar em outra cidade e precisar de informações úteis e a possibilidade de restringir o perfil somente a pessoas conhecidas.

Depois de terem recebido mais informações, os alunos se mostraram mais interessados e perguntei novamente se, agora que sabiam de novos dados, eles utilizariam o aplicativo. Alguns alunos ficaram em dúvida, outros disseram que

depois de saber como e porque usar acharam útil e uma parte disse que ainda não usaria.

Quanto à segurança dos aplicativos móveis, especialmente os bancários, as opiniões ficaram divididas. Alguns alunos disseram que devido ao uso do computador ser mais antigo que o dos aplicativos, as questões de segurança poderiam estar mais avançadas. Outros, disseram que nunca haviam visto celular com vírus e, por isso, confiavam mais nos aplicativos.

Após a discussão foi apresentado um *slide* contendo os cuidados que eles deveriam ter ao acessar aplicativos móveis e que eles se estendiam também ao uso de computadores. O objetivo não era definir qual plataforma é mais segura, mas levar os alunos a refletirem sobre o uso que fazem dos dispositivos e terem mais conhecimento sobre o que são os aplicativos, para que servem e que cuidados precisam ter.

Por fim, tendo como exemplo a pesquisa sobre o *Foursquare*, solicitou-se aos alunos que pesquisassem um aplicativo móvel de sua preferência, conforme havia sido feito com o *Foursquare*. O resultado seria apresentado na oficina 3.

3.2.2 Segunda parte – aprendendo a lidar e a fazer críticas com o auxílio de um aplicativo de moda

Utilizando o conceito-chave de *representação* (BUCKINGHAM, 2006), na segunda parte da oficina 2 foi desenvolvida uma atividade para estimular os alunos a fazerem críticas de uma forma consciente.

Para isto, o tema escolhido foi moda e o aplicativo apresentado foi o *GO TRY IT ON*, através do qual os usuários podem fotografar as roupas que estão vestindo e postá-las neste aplicativo, que também é uma rede social. O aplicativo também permite que os usuários interajam, trocando opiniões e comentários sobre suas produções de moda.

O tema moda foi escolhido para o exercício porque é um assunto abordado com bastante frequência nos meios de comunicação e que, direta ou indiretamente, seja em desfiles, na publicidade, nos filmes e até mesmo nas redes sociais, deriva de uma indústria que lança tendências e influencia a sociedade, principalmente os jovens.

Para realizar a atividade foram escolhidas duas produções de moda

colocadas em *slides* que foram analisados pelos alunos.

Slide 1



Figura 11 – Produção de moda.

Fonte: Carvalho (2011 apud GO TRY IT ON, 2012)

Slide 2

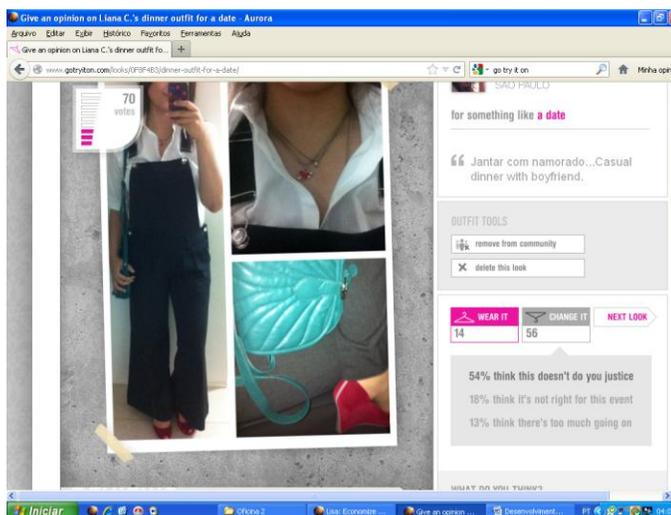


Figura 12 – Produção de moda.

Fonte: Carvalho (2012 apud GO TRY IT ON, 2012)

Considerações sobre a segunda parte da oficina:

Os primeiros comentários dos alunos, tanto do primeiro, quanto do segundo ano, sobre as imagens foram: “bonita”, “feia”, “horrível”, “não usaria” e “não entendo nada sobre moda”.

Depois de ouvi-los, mostrei que as fotos eram do meu perfil pessoal no aplicativo *GO TRY IT ON* e quando eles perceberam que haviam comentado sobre roupas de uma pessoa que estava na presença deles, a reação dos alunos foi bem interessante.

Alguns ficaram sem graça pelos comentários que fizeram, outros ficaram sem reação e alguns ainda sustentaram a opinião negativa. Algumas alunas perguntaram o porquê de eu não ter revelado que as fotos eram minhas e eu argumentei que este era justamente o objetivo da atividade: ouvir as opiniões deles, independentemente de serem boas ou ruins, desde que eles as justificassem.

Perguntei aos alunos o porquê de terem ou não gostado da primeira produção (slide 1). Quem não gostou respondeu que o casaco estava colocado de uma maneira estranha. Quem gostou, disse que o amarelo do casaco destacou as cores escuras.

Quanto à segunda produção (slide 2), a maioria não gostou por se tratar de um macacão, algo que, segundo um aluno, não se usa desde os anos 80. As alunas que gostaram justificaram dizendo que a peça de roupa alongou a silhueta.

Depois de ouvi-los, coloquei questões sobre as quais eles deveriam refletir antes de fazer críticas, principalmente se eles se interessassem em usar o aplicativo.

Expliquei aos alunos que, através dele, pessoas do mundo inteiro podem postar fotos e que antes de criticar a roupa de alguém, principalmente daquelas que não moram em nosso país e não possuem a mesma cultura e hábitos é importante ter um conhecimento mínimo sobre o lugar em que a pessoa mora ou a ocasião para a qual vestiu determinada roupa.

Outro ponto importante a ser levado em consideração antes se fazer uma crítica em relação ao vestuário de alguém, independentemente de se ter conhecimentos ou não sobre moda, já que a maioria dos usuários do aplicativo não é profissional da área, é justificar as críticas ou elogios feitos. Para ilustrar o que foi dito, mostrei a eles comentários que outros usuários haviam deixado sobre as

minhas roupas e quais deles haviam sido relevantes e me ajudaram a perceber o que eu deveria mudar para tornar a produção mais bonita.

Após a discussão, para não tornar a atividade voltada só para as meninas, selecionei algumas produções postadas pelo público masculino do site e mostrei a eles.

A reação inicial dos alunos foi estranhar que homens também utilizassem o aplicativo, mas depois eles começaram a olhar as produções e a fazer críticas construtivas a respeito delas.

Sobre um dos *looks*, especificamente, os alunos disseram ter gostado da produção, mas os que não gostaram disseram que havia muito azul na roupa e sugeriram que a pessoa poderia ter usado uma blusa de outra cor, como por exemplo, amarela ou branca, para destacar o *look*. Outros argumentaram que a calça estava larga e que por isso não havia ficado bom, mas de uma forma geral eles aprovaram e acharam interessante opinar sobre uma produção masculina.

Tais comentários foram mais consistentes e argumentativos do que os comentários feitos nas primeiras produções e a postura dos alunos em relação à análise da imagem foi mais atenta e crítica, como se eles tivessem colaborando realmente com o usuário.

3.2.3 Terceira parte – unindo comunicação e tecnologia à aula de filosofia

Na última parte da segunda oficina, foi utilizada uma atividade que os alunos realizaram com a professora de filosofia da escola, para propor um exercício que unisse comunicação, educação e tecnologia.

O exercício feito na aula de filosofia envolveu duas mídias: os alunos do primeiro ano fizeram um jornal, cujo tema foi o filósofo Sócrates; e o segundo ano, produziu *podcasts*¹⁰, cujos temas foram a construção do conhecimento e alguns filósofos das correntes racionalista e empirista.

Com base no material que eles fizeram para a disciplina foram selecionadas algumas frases de Sócrates para o primeiro ano e dos filósofos Francis Bacon, Rene Descartes, John Locke e David Hume para os alunos do segundo ano. A turma do

¹⁰ *Podcasts* são arquivos de áudio transmitidos via internet.

primeiro ano foi dividida e em grupos, por ser maior, e a do segundo ano em duplas, e pedi para que eles escolhesse uma frase para realizar uma atividade foto jornalística.

A atividade consistia em transformar as frases dos filósofos em uma fotorreportagem e, para realizá-la, os alunos deveriam utilizar os conhecimentos sobre fotojornalismo, adquiridos na primeira oficina, e as plataformas e aplicativos móveis, abordados na segunda oficina.

Os alunos deveriam levar ambas as atividades, a pesquisa sobre os aplicativos móveis e a fotorreportagem, prontas para serem apresentadas na terceira e última oficina.

3.3 OFICINA 3

Realizadas em: 16/05/2012 e 17/05/2012

Duração: 1h40 cada

Objetivos: finalização das oficinas com a apresentação e discussão dos trabalhos realizados pelos alunos.

Metodologia: exposição da pesquisa sobre aplicativos móveis e da atividade de fotorreportagem; discussão sobre a utilidade dos conteúdos abordados e o aprendizado dos alunos.

3.3.1 Primeira parte – apresentação dos alunos sobre a pesquisa de aplicativos móveis

Alunos do primeiro ano:

A forma de apresentação dos alunos do primeiro ano foi variada: um aluno apresentou a pesquisa em *slide*, outros a relataram verbalmente, alguns utilizaram as plataformas móveis e um aluno a entregou impressa.

Segundo os alunos, a maior dificuldade em realizar a atividade foi obter informações sobre os aplicativos quanto ao seu surgimento, as razões de terem sido criados e seus desenvolvedores.

A maioria das informações encontradas por eles foram retiradas de sites oficiais dos próprios aplicativos que, normalmente, apresentam apenas suas características, não fornecendo dados mais precisos quanto à sua criação e usabilidade.

Um aluno disse ter procurado informações sobre um aplicativo em cinco páginas do buscador *Google* e que ainda assim teve dificuldades em achá-las e a maioria concordou que encontrar dados mais profundos sobre aplicativos móveis é difícil.

Os temas dos aplicativos pesquisados foram variados: uma aluna apresentou um aplicativo sobre arquitetura por ser a profissão que pensa em seguir e um aluno pesquisou informações sobre um jogo que, além de jogar com frequência, pôde ser utilizado para fazer a atividade de fotorreportagem. Um dos alunos que não havia feito a pesquisa previamente participou fornecendo informações sobre o *Facebook*,

cujo tema havia sido tratado em outra disciplina da escola.

Apenas um aluno entregou a pesquisa impressa dizendo que havia se lembrado de colocar a fonte da informação usada e o crédito da imagem, um dos temas abordados na primeira oficina.

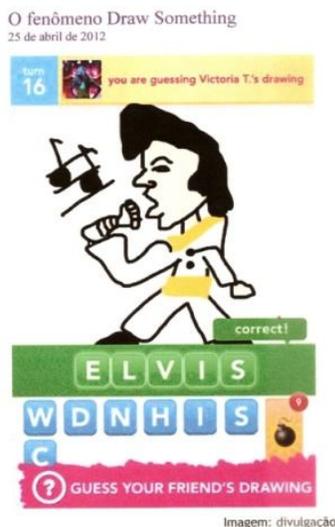


Imagem: divulgação

O Draw Something é um daqueles games sociais que têm dado o que falar. Lançado em fevereiro, comprado no mês seguinte pela Zynga, ele até já ultrapassou os 50 milhões de downloads, feito atingido no início deste mês.

Ao acessar o jogo, disponível para iOS e Android em omgpop.com/drawsomething, você recebe uma tarefa, como, por exemplo, desenhar um "sundae". A imagem que você criou é enviada para para seus amigos ou algum outro usuário aleatório do aplicativo para que eles adivinhem. Você também tem que adivinhar desenhos criados por outras pessoas. Neste jogo, você vai acumulando moedas virtuais, que permitem adquirir mais opções de cores para desenhar.

Na semana passada, o aplicativo ganhou uma atualização que o deixou mais social, facilitando o compartilhamento dos seus desenhos no Facebook e Twitter, além da possibilidade de comentá-los com os outros jogadores.

Fonte: <http://wp.clicrbs.com.br/vanessanunes/2012/04/25/o-fenomeno-draw-something/>

Figura 13 – Pesquisa sobre aplicativo móvel.
Fonte: Elaborada por um aluno da oficina.

Quando eles relataram a dificuldade que tiveram em achar informações mais precisas sobre os aplicativos móveis, perguntei se eles haviam pensado em obter informações com os criadores dos aplicativos, através das sessões que os sites oferecem para que o usuário entre em contato com os desenvolvedores.

Eles disseram que não e uma aluna se mostrou surpresa com tal possibilidade, o que deu margem para uma questão importante: a falta de consciência que os jovens têm sobre seus direitos como consumidores.

Expliquei aos alunos que os aplicativos também são produtos e que eles, como consumidores, têm direito de saber detalhes sobre o que estão consumindo para

poderem utilizar o produto com maior consciência e da maneira adequada. Ressaltei que, além do direito à informação, eles também têm direito de opinar sobre produtos e serviços e que as redes sociais são meios eficientes para isto.

Alunos do segundo ano:

A maioria dos alunos da segunda turma realizou a tarefa proposta e todos apresentaram a pesquisa em *slides* previamente montados por eles.

A primeira aluna apresentou um trabalho com três aplicativos móveis, dizendo que havia achado mais de um aplicativo interessante, além de ter ficado animada com a tarefa. Tal aluna achou difícil encontrar informações sobre os desenvolvedores dos aplicativos e a razão de terem sido criados, mas ficou surpresa com a utilidade e criatividade de alguns, como por exemplo, do aplicativo *Churrascômetro*, que fornece os dados exatos sobre a quantidade de produtos a serem comprados para um churrasco, de acordo com o número de convidados.



Figura 14 – Pesquisa sobre aplicativo móvel
Fonte: Elaborada por uma aluna da oficina.

Dois alunos fizeram uma pesquisa sobre aplicativos móveis diferentes, mas que só podem ser utilizados em um tipo específico de plataforma móvel e uma das razões para isto foi o fato de conhecerem esses aplicativos e usarem em seus aparelhos celulares, o que tornou a pesquisa mais simples.

No entanto, o aluno ressaltou que mesmo já conhecendo o aplicativo, a pesquisa

ajudou a aprofundar tal conhecimento e que o diferencial da atividade foi a oportunidade que ele teve de expor um trabalho sobre algo que realmente gosta, o que tornou a tarefa mais prazerosa e o aprendizado mais agradável.

3.3.2 Segunda parte – apresentação da fotorreportagem

Alunos do primeiro ano:

Por ter um número maior de alunos, a turma do primeiro ano foi dividida em três grupos para a realização do exercício. Cada grupo escolheu uma frase de Sócrates para transformar em fotorreportagem, que deveria ser feita com o uso das plataformas móveis. Se eles quisessem, poderiam publicar a atividade nas redes sociais.

Grupo 1

Frase escolhida: “Transforme as pedras que você tropeça nas pedras de sua escada”. Sócrates.



Figura 15 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunas da oficina.

O grupo que fez a fotorreportagem exibida na Figura 15 disse ter tirado a foto na própria escola utilizando um *smartphone* e editado a imagem com o aplicativo móvel *Pic Stitch*¹¹, mostrado brevemente a eles na segunda oficina.

As alunas disseram que, utilizando a plataforma e os aplicativos móveis, “fica mais fácil reportar alguma coisa” e que foi interessante unir aula de filosofia às oficinas sobre mídia.

Elas comentaram que, depois das oficinas, ficaram mais atentas ao valor das legendas e sobre a importância de colocá-las de forma coerente, além de se preocuparem em explicar para aqueles que acessam suas páginas o que está sendo publicado.

Sobre os aplicativos móveis, as alunas disseram ter adquirido mais consciência na hora de usá-los, devido ao tema ter sido abordado na oficina 2 e de terem realizado uma pesquisa sobre eles.

¹¹ O aplicativo é utilizado para criar sequências e combinações de fotos, possibilitando a produção de fotografias em série.

Grupo 2

Frase escolhida: "Transforme as pedras que você tropeça nas pedras de sua escada". Sócrates.



Figura 16 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunos da oficina.

O trabalho do grupo 2 teve como tema a mesma frase do grupo 1, no entanto, o resultado foi bem diferente.

Para fazer a imagem foram utilizados dois aplicativos: o jogo *Minecraft*¹², citado pelo aluno do primeiro ano no sub-item 3.3.1 do item 3.3 e o *Pic Stitch*.

Através da oficina sobre aplicativos móveis, os alunos disseram ter gostado de conhecer novos aplicativos, de saber para o que são utilizados e que, depois de terem aprendido a pesquisar sobre eles, estão utilizando outros aplicativos além dos que já conheciam.

Após as oficinas sobre as redes sociais, os alunos disseram ter aprendido a tomar mais cuidado ao publicarem conteúdos pessoais para preservar a privacidade.

E sobre as oficinas de fotojornalismo, os estudantes disseram ter gostado de saber sobre legenda e como fazer uma fotorreportagem, além de terem começado a prestar mais atenção nas imagens publicadas e em suas respectivas legendas.

¹² É um jogo no qual, através de blocos, o usuário pode usar a imaginação para criar o que quiser.

Grupo 3

Frase escolhida: “Não vivemos para comer, mas comemos para viver.” Sócrates.



Figura 17 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunas da oficina.

A produção desta fotorreportagem foi bastante interessante. Primeiramente, as alunas que se propuseram a fazer a fotorreportagem precisaram de um tempo para fotografar, já que não haviam feito a atividade previamente, diferentemente dos grupos anteriores.

A ideia, segundo elas, surgiu na hora em que deveriam apresentar, ao lerem a frase novamente. Perguntei se elas gostariam de um tempo para fazer a atividade e elas disseram que sim, saindo para fotografar em seguida.

Quando voltaram, elas estavam bastante animadas com o resultado, relatando que haviam fotografado uma pessoa desconhecida na rua e depois fotografado o colega, que concordou em participar.

Perguntei a elas se a pessoa que não conheciam sabia que estava sendo fotografada e elas disseram que não. Pedi então que elas se lembrassem da primeira oficina, que se quisessem publicar a foto deveriam fazer algo com a imagem da pessoa desconhecida. Elas prontamente disseram que iriam usar recursos de edição de imagem para descaracterizar o rosto da pessoa, preservando a sua identidade.

Desta forma, além de realizar a atividade, as alunas colocaram em prática e deram exemplo aos colegas, aplicando o que eles haviam visto teoricamente na primeira oficina sobre o direito de uso e de preservação de imagem e o cuidado necessário ao publicar a foto de alguém em uma situação delicada ou que não tem ciência de que está sendo fotografado. Para escurecer o rosto, mudar a cor da foto e dividir a imagem, as alunas usaram o aplicativo *Pic Stitch*.

As alunas disseram ter gostado muito das oficinas porque aprimoraram o senso crítico, aprenderam a tomar mais cuidado com a exposição pessoal na *internet* e a avaliar melhor as mídias em geral.

Uma das alunas afirmou que tais conceitos e valores aprendidos nas oficinas também podem ajudar em outras áreas da vida, pois agora eles seriam capazes de criar argumentos consistentes na hora de expor suas opiniões.

Para finalizar, quase todos os alunos expuseram suas opiniões nas redes sociais sobre as oficinas, publicando voluntariamente fotos da pesquisadora e dos colegas durante a realização das mesmas. O relato elaborado e postado no Facebook por uma aluna como resultado da oficina dizia o seguinte:

Essa foto retrata quem nos deu apenas 3 aulas do curso M-Learning e já nos deixou uma grande coisa: Saudade. Na primeira aula, conversamos sobre as redes sociais que usamos, sobre que aplicativos que gostávamos e tudo mais. Ficamos impressionados com uma foto de um peixe, que o fotógrafo utilizou de uma maneira incrível de tirar a foto. Depois de críticas sobre roupas, ela nos deu um trabalhinho: Uma fotorreportagem."Lembrem-se de que uma fotorreportagem são fotos que representam um texto ou uma frase, uma história contada em imagens, com o objetivo de informar sobre determinado tema". Não gostamos do último dia, pois obviamente, era o último dia. E faltou mais aulas.. Por que não entrar na grade de disciplinas, ein meninas?

Alunos do segundo ano:

Devido ao número menor de participantes, os alunos do segundo ano foram divididos em duplas para realizar a atividade interdisciplinar de mídia-educação e filosofia. Cada dupla escolheu frases de filósofos racionalistas e empiristas e, diferentemente da turma do primeiro ano, os alunos não publicaram as atividades nas redes sociais.

Dupla 1

Frase escolhida: “O homem deve criar as oportunidades e não somente encontrá-las.” Francis Bacon.

ERA UMA VEZ...



Figura 18 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunos da oficina.

A Figura 18 mostra a atividade feita por dois alunos do segundo ano interpretando a frase do filósofo empirista John Locke, estudado na disciplina de filosofia.

A aluna explicou que a idéia da história surgiu no dia em que seria realizada a oficina e que, por isso, as imagens foram feitas na própria escola, na parte da

manhã, utilizando um *smartphone* para tirar as fotos e um *notebook* para montar a apresentação dos *slides*.

Aluna apontou que os temas tratados nas oficinas anteriores, especialmente o fotojornalismo, ajudaram na realização do exercício. E que, apesar de ter achado a atividade criativa e divertida, a maior dificuldade encontrada por eles não foi usar os aparatos tecnológicos ou os conceitos estudados nas oficinas, mas sim entender o sentido da frase e criar uma história com ela.

Dupla 2

Frase escolhida: “As ações dos seres humanos são as melhores intérpretes de seus pensamentos.”. John Locke.



Figura 19 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunos da oficina.

Para fazer a imagem da Figura 19, um aluno explicou que usou os aplicativos móveis *Nostalgio*¹³ e *Pic Stitch* e que fazê-la foi “fácil e rápido”. Afirmou que o mais difícil foi integrar o conceito de filosofia ao de fotojornalismo, porque exigiu adaptação e criatividade, diferentemente das imagens que ele vê nos jornais.

¹³ Aplicativo similar ao *Pic Stich*.

O aluno explicou que a história foi criada de acordo com a interpretação de que “somos o que fazemos”, ou seja, a imagem representa que a pessoa anotou a conteúdo das aulas, estudou em casa e, conseqüentemente, tirou nota 10 na prova.

Dupla 3

Frase escolhida: “Humanamente não existe um ser que seja feliz sem que o outro também seja.”. Rene Descartes.



Figura 20 – Fotorreportagem.
Fonte: Elaborada por alunos da oficina.

A última dupla que apresentou o trabalho escolheu a frase do filósofo Rene Descartes. Para editar as imagens, os alunos utilizaram os aplicativos móveis *Nostalgio* e *Snapseed*¹⁴. Quanto à frase filosófica, eles também afirmaram ter tido dificuldades em adaptá-la para a realidade deles e que tal exercício exigiu criatividade.

Um dos alunos explicou que, para a frase, foi criada a seguinte história: uma menina havia realizado o sonho de conhecer seu ídolo (foto central) e sua irmã havia ficado muito feliz por ela (imagem acima, à esquerda). No entanto, um amigo (imagem acima, à direita), havia acabado de receber notícia de que as duas, fã e ídolo, haviam sofrido um grave acidente e estava muito triste com o fato. A notícia

¹⁴ Aplicativo de fotografia que possibilita o usuário a primorar, transformar e compartilhar imagens.

trágica deu origem à imagem contendo os dois personagens tristes.

Segundo os alunos que fizeram a fotorreportagem, eles entenderam a frase da seguinte forma: “se uma pessoa está infeliz, não tem como a outra ficar feliz.”

4 CONCLUSÃO

Um dos objetivos da presente pesquisa foi, em um primeiro momento, conhecer o uso que um determinado grupo de alunos fazia das tecnologias móveis, mídias e redes sociais, tendo por base entender o que é considerado um dos conceitos-chave por Buckingham (2006), a *audiência*.

Através de tal conceito e da realização de duas questões objetivas na Oficina 1, item 3.1, subitem 3.1.1, foi possível descobrir quais mídias os alunos consumiam e quais redes sociais e aplicativos móveis eles mais utilizavam. Nas oficinas posteriores foi possível perceber outras questões importantes sobre hábitos midiáticos e tecnológicos dos estudantes de ambas as turmas.

Os alunos possuem domínio técnico de tecnologias inovadoras, como *smartphones*, *tablets* e *notebooks* e utilizam com frequência as redes sociais, produzindo ou acessando conteúdos, como textos, fotos e vídeos. No entanto, as oficinas mostraram que não basta apenas ter domínio técnico das ferramentas; é necessário que os jovens tenham consciência do uso que fazem das redes e dos aplicativos móveis, levando em consideração a segurança e a preservação de seus dados pessoais e identidade.

Através das discussões realizadas com eles sobre a necessidade de um uso crítico das mídias e cuidados na hora de postar conteúdos e informações, principalmente fotos e dados pessoais, foi possível avaliar que os alunos não refletem sobre o uso que fazem das mídias. Nessas ocasiões, eles se mostraram pensativos e afirmaram não terem o hábito de “parar para pensar” sobre o que estão usando, porque estão usando e como estão usando, apesar de terem consciência de que as redes sociais deixam as pessoas ainda mais expostas a situações perigosas e constrangedoras e de não terem certeza se os aplicativos móveis são realmente seguros.

O conceito-chave *audiência* inclui a compreensão dos prazeres despertados pela exposição à mídia. Refletindo sobre esse conceito com a experiência das oficinas, foi possível descobrir algumas das motivações que levam os alunos a darem tanta importância às publicações diárias nas redes sociais.

Alguns deles disseram se tratar de um vício, termo que contraria o uso consciente das mídias que os alunos deveriam ter. Outras razões dadas pelos estudantes para justificar, por exemplo, o uso constante do *Facebook*, não somente

para a publicação e acesso a conteúdos, mas para a comunicação com outras pessoas, foram de que “telefone gasta muito”, que pelo envio de mensagens a comunicação se torna mais prática e que, através do *chat* do *Facebook*, é mais fácil expressar emoções e sentimentos.

Para cumprir o objetivo de estimular os jovens a usarem as redes sociais e as tecnologias com mais consciência foi trabalhado o conceito-chave de *produção* na realização de atividades práticas. Elas incluíram o uso das plataformas móveis na produção e das redes sociais como meio de distribuição dos produtos realizados por eles.

Por meio da primeira atividade, que teve como exemplo a pesquisa sobre o aplicativo *Foursquare*, os alunos deveriam pesquisar informações sobre algum aplicativo móvel pelo qual tivessem interesse, apresentando-as posteriormente aos colegas. A intenção de tal atividade era fazer com que, através da pesquisa, os alunos obtivessem mais conhecimento sobre o aplicativo quanto à sua criação, razão de desenvolvimento e usabilidade.

Através de relatos, os alunos disseram terem tido dificuldades em encontrar informações mais precisas sobre os aplicativos, justamente o que ocorreu com o *Foursquare*. Eles disseram não ter conseguido aprofundar a pesquisa, mas afirmaram que o fato de terem que pesquisar para expandir seus conhecimentos e apresentar a pesquisa aos colegas foram estímulos para que eles começassem a usar os aplicativos com mais consciência.

A segunda atividade prática uniu comunicação, educação e tecnologia, através de uma atividade interdisciplinar entre a mídia-educação e a filosofia. Conforme explicado detalhadamente no capítulo 3, item 3.2.3, a atividade consistiu em transformar frases de filósofos em uma fotorreportagem havendo alguns requisitos a serem preenchidos: os alunos deveriam usar as plataformas móveis e alguns dos conhecimentos que obtivessem com as oficinas de fotorreportagem e redes sociais, caso resolvessem publicar os trabalhos.

A maioria dos alunos apresentou a atividade e afirmou que a experiência de unir um conteúdo escolar à tecnologia e às mídias tornou o trabalho mais prazeroso e estimulante. Mas o problema, segundo eles, foi usar a criatividade na hora de interpretar as frases e transformá-las em imagem, justamente porque elas não fazem parte de seu cotidiano. Portanto, a dificuldade demonstrada pelos estudantes neste

exercício não foi a de aplicar às tecnologias ao conteúdo escolar, mas sim o de transpor o conteúdo para a vida prática, o que a atividade os obrigou a fazer.

Analisando a foto que os estudantes produziram, foi fácil identificar que os alunos entenderam que os jornalistas devem respeitar direitos autorais e preservar as imagens. Este era um dos objetivos ao trabalhar com o conceito *produção*.

Os estudantes também foram capazes de compreender que ter respeito e preservar dados e imagens são comportamentos que também se aplicam à vida pessoal deles e à do próximo. E que, as consequências de seus atos quando usam as redes sociais para deixar suas mensagens, têm uma abrangência muito grande e, por isso, devem ter cuidado redobrado.

Foi possível concluir que os alunos se sentem mais à vontade em apresentar conteúdos sobre os quais possuem interesse, como foi o caso da pesquisa sobre os aplicativos móveis. Um dos alunos afirmou que sentia falta de atividades propostas pelos professores nas quais eles pudessem apresentar assuntos de seu interesse.

Através da atividade interdisciplinar foi possível perceber que o uso de atrativos, como as tecnologias, pode aumentar o aprendizado e o interesse do aluno pelas disciplinas escolares, tornando a realização das atividades mais prazerosas do que obrigatórias e os conteúdos compreendidos e não decorados.

A oficina dedicada a estimular a visão crítica dos alunos foi baseada no conceito-chave de *representações na mídia*, especialmente no que diz respeito a estereótipos, já que a mídia e a moda acabam criando estereótipos e tendências a serem seguidas, influenciando a sociedade e especialmente às crianças e jovens.

Tal atividade foi interessante pelo fato de ter revelado que, em um primeiro momento, a reação dos alunos foi fazer comentários olhando somente a aparência de alguma coisa e não o que aquilo significa. No caso das roupas, os primeiros comentários vieram sem a preocupação de saber quem estava usando, onde estava indo, lugar onde a pessoa mora, hábitos que possui etc.

No momento em que eles souberam que a pessoa que estava vestindo as roupas, desaprovadas pela maioria, estava na presença deles, os estudantes se sentiram envergonhados. No entanto, expliquei que a intenção era mostrar que é saudável ouvir e emitir críticas, mas que elas devem ter fundamentos para serem feitas e que se eles usassem o aplicativo de moda estariam sujeitos a passar pela mesma coisa. Da mesma forma, argumentei que suas escolhas de vestuário devem se sustentar em seu gosto pessoal e não na opinião de outras pessoas ou da mídia.

Portanto, a partir daquele momento e da atividade proposta, os alunos deveriam refletir e levar em consideração alguns fatores antes de fazer críticas, dentre eles a existência de países e culturas diferentes das quais estão acostumados e as informações dadas por quem utiliza o aplicativo, tais como: lugar para o qual o usuário vai vestido de determinada forma e o motivo de ter colocado determinada roupa.

Além disso, expliquei que eles não deveriam se preocupar em entender de moda, mas usar o próprio olhar para prestar a atenção na harmonia de cores, proporções, combinações e, se possível, fazerem sugestões de melhorias para aqueles *looks*.

Ao final deste trabalho foi possível concluir que os objetivos delineados foram alcançados, conforme atestam os conteúdos das produções por eles realizadas, os testemunhos concedidos e o comportamento dos mesmos, que revelou sua motivação e envolvimento.

Foi possível perceber claramente a motivação dos alunos e seu empenho em realizar atividades que fugiam da rotina escolar, mesmo quando elas não eram obrigatórias. Um exemplo disso foi o fato de alguns alunos da turma do primeiro ano terem, de livre e espontânea vontade, alugado o filme *Confiar*, cujo *trailer* foi exibido para eles na primeira oficina, como exemplo, das consequências desagradáveis da exposição pessoal excessiva na *internet*. Esses alunos, além de assistirem o filme, criaram voluntariamente um grupo no *Facebook* para discutir o tema da aula e do filme.

Com o segundo ano, foi notório o interesse e o empenho com o qual eles pesquisaram, elaboraram e apresentaram a atividade sobre os aplicativos móveis e a fotorreportagem, relatadas no capítulo 3, mais especificamente nos itens 3.3.1 e 3.3.2. Uma aluna foi muito além do solicitado, pesquisando não apenas um aplicativo, mas três deles. Outra estudante, que disse ter ficado animada com a atividade, utilizou sua banda favorita na realização da mesma, conforme expõe a Figura 20, contida no item 3.3.2.

No entanto, não é suficiente que os alunos se mostrem empenhados em realizar apenas atividades que não estejam relacionadas ao aprendizado escolar; do contrário, sempre haverá uma lacuna entre a mídia-educação, a tecnologia e a educação se não houver envolvimento de conteúdos escolares.

A atividade interdisciplinar tinha por objetivo realizar a união de conteúdos sobre jornalismo com conceitos escolares da disciplina de filosofia. Por meio dela ficou evidente o quanto a atividade prática de produção de fotorreportagem os auxiliou na transposição didática, fazendo com que contextualizassem os conceitos filosóficos à realidade em que vivem. A maioria dos alunos afirmou que utilizar aparatos tecnológicos, fotografia e redes sociais para realizar uma atividade prática sobre um conteúdo visto em sala de aula tornou o processo de aprendizagem mais fácil e agradável.

Na escola em que as atividades foram realizadas foi possível perceber que as mídias e tecnologias são utilizadas, já que na disciplina de filosofia os alunos haviam produzido jornais e *podcasts* e, na aula de empreendedorismo, tiveram informações sobre o *Facebook*, conforme relatado por eles na primeira oficina.

O que falta, de uma maneira geral, é ampliar a sua utilização na educação. É importante também que a própria mídia e o conhecimento que os jovens possuem sobre os meios, que afinal fazem parte de suas vidas diárias, tornem-se objetos de estudo. A escola é o ambiente ideal para isto, já que os alunos passam grande parte de seu tempo nesse local. Acredito que, para que as mudanças necessárias ocorram e os preconceitos sejam quebrados, é preciso que o governo, educadores e comunicadores, cada um fazendo a sua parte, trabalhem juntos.

É certo que, mudar de uma hora para a outra, é quase impossível, ainda mais quando o objetivo é realizar melhorias nas vidas das pessoas e na educação. Mas é preciso dar o primeiro passo.

E este foi realmente o grande propósito deste trabalho.

REFERÊNCIAS

82% DOS JOVENS brasileiros conectados estão nas redes sociais. **Cultura e Mercado**, 2011. Disponível em: <http://www.culturaemercado.com.br/convergencia/82-dos-jovens-brasileiros-conectados-estao-nas-redes-sociais/>. Acesso em: 9 abr. 2012.

ALMEIDA, L. B. C. de Conceitos-chave. **Educação para a mídia**, [2010]. Disponível em: <http://ligiabeatriz.wordpress.com/conceitos-chave/>. Acesso em: 18 abr. 2012.

ANDRELO, R. A formação do jornalista para atuar com mídia-educação. In: FÓRUM NACIONAL DE PROFESSORES DE JORNALISMO, 3., 2007, Piracicaba. **Anais eletrônicos...** Piracicaba, 2007. Disponível em: <http://www.fnpj.org.br/soac/ocs/viewpaper.php?id=111&cf=7>. Acesso em: 8 abr. 2012.

BANKS, L. Dispositivos móveis e segurança: o que você precisa saber. **Computerworld**, 2011. Disponível em: <http://computerworld.uol.com.br/tecnologia/2011/09/06/dispositivos-moveis-e-seguranca-o-que-voce-precisa-saber/> >. Acesso em: 23 abr. 2012.

BELALIAN, D. O que é o Foursquare. **Foursquare Br**, 2010. Disponível em: <http://www.foursquarebrasil.com.br/o-que-e-foursquare/>. Acesso em: 28 abr. 2012.

BELLONI, M. L. Escola versus televisão: uma questão de linguagem. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, n. 52, p. 571-583, dez. 1995.

_____. **O que é Mídia-educação: polêmicas do nosso tempo**. Ed. Autores Associados, 2001.

BEUREN, I. M (Org.). **Como elaborar trabalhos monográficos**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

BRASIL. Lei n. 9.394, 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm#art92>. Acesso em: 25 abr. 2012.

BRITISH photographer Tim Hetherington wins premier award. **World Press Photo**, 2008. Disponível em: <<http://www.worldpressphoto.org/content/british-photographer-tim-hetherington-wins-premier-award>>. Acesso em: 28 abr. 2012.

BUCKINGHAM, D. **Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals**. Paris: UNESCO, 2006.

_____. **The media literacy of children and young people: a review of the research literature on behalf of Ofcom**. Londres: Office of Communications, 2005.

CARVALHO, L. An Yellow cardigan for a rainy day. **GO TRY IT ON**, 2011. Disponível em: <<http://www.gotryiton.com/looks/66A51A2/cardigan-yellow-outfit-for-a-family-thing/>>. Acesso em: 28 abr. 2012.

_____. Casual dinner with boyfriend. **GO TRY IT ON**, 2012. Disponível em: <<http://www.gotryiton.com/looks/0F8F4B3/dinner-outfit-for-a-date/>>. Acesso em: 28 abr. 2012.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Tic Domicílios 2009: Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil**. Brasil, 2010. Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009/tic-domicilios-2009.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2012.

CONFIAR. Direção: David Schwimmer. Produção : David Schwimmer. EUA: Millenium Films, 2010. 1 DVD.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HALLORAN, J. D.; JONES, M. **Learning about media: communications and Society (UNESCO papers)**. Paris: UNESCO, 1986.

IKEDA, A.; TAGIAROLI, G. Especialistas em segurança relatam como as redes sociais colocam internautas em risco. **Uol Tecnologia**, 2010. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2010/05/27/perfis-online-em-redes-sociais-atraem-criminosos-com-excesso-de-detalhes.jhtm>>. Acesso em: 5 maio. 2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Indicadores de desenvolvimento sustentável: Brasil 2010**. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/recursosnaturais/ids/ids2010.pdf>>.
Acesso em: 7 abr. 2012.

LORENZONI, I. Ministério distribuirá tablets a professores do ensino médio. **Portal MEC**, 2012. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=17479>. Acesso em: 1 maio. 2012.

MACHADO, J. R.; TIJIBOY, A. V. Redes Sociais Virtuais:um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa. In:CINTED-UFRGS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 6.,Porto Alegre, 2005. **Anais eletrônicos....** Porto Alegre: UFRGS, 2005. Disponível em:<www.inf.ufes.br/~cvnascimento/artigos/a37_redessociaisvirtuais.pdf>. Acesso em: 25 maio. 2012.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. **História das Teorias da Comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

MEDINA, I. G et al. Um olhar sobre a educação móvel e suas relações e percepções com os alunos de Cataluñia – Espanha. **E-escrita - revista do curso de letras da UNIABEU**,Nilópolis, v. 2, n. 6, p. 211-225 , set./dez.2011.

MELO, J. M. Comunicação: **direito à informação**. Campinas: Ed. Papyrus. 1986.

MONTEBELLO, P. Bergsonismo, uma filosofia do futuro, do tempo, da transformação. **Revista do Instituto Humanitas**, São Leopoldo, n. 237, p. 19-21, set. 2007. Disponível em:<<http://pt.scribd.com/doc/57521505/Bergson-1>>. Acesso em: 21 abr. 2012.

NEVES, A. Fotógrafo da revista Época faz palestra no Isca: profissional abordará tendências da fotojornalismo e impactos da digitalização. **Nova**, 2006. Disponível em: <<http://home.alie.br/nova/conteudo.php?idn=549>>. Acesso em: 25 abr. 2012.

OFFICE OF COMMUNICATIONS.**Media literacy audit**: report on media literacy amongst children. Londres: Ofcom, 2006.

OLIVEIRA, E. M.; VICENTINI, A. **Fotojornalismo**: uma viagem entre o analógico e o digital. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

O QUE são aplicativos? **Oi Aplicativos**, 2010. Disponível em: <<http://apps.oi.com.br/2010/06/04/o-que-sao-aplicativos-2/>>. Acesso em: 10 maio. 2012.

PAPERCLIQ. Comunicação e novas tecnologias: aplicativos móveis. **Slideshare**, 2010. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/papercliq/comunicacao-e-novas-tecnologias-aplicativos-mveis>>. Acesso em: 22 maio. 2012.

PELISSOLI, L.; LOYOLLA, W. Aprendizado Móvel (M-Learning): **Dispositivos e Cenários**, 2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/074-TC-C2.htm>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

PESQUISA aponta: 91% das crianças e adolescentes americanos são gamers. **Olhar Digital**, 2011. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/jovem/digital_news/noticias/pesquisa_aponta_91_das_crianças_e_adolescentes_americanos_sao_gamers>. Acesso em: 22 maio. 2012.

SIQUEIRA, A. B. **O jornal e a educação**: leitura crítica, comunicação e criatividade no Ensino Fundamental. 1999. 235 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Marília, 1999.

TYNER, K. **Literacy in a digital world**: teaching and learning in the age of information. London: Ed. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1998.

VENDA de smartphones mais que dobra em 2011 no Brasil, aponta pesquisa. **Universo Online**, 2012. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/03/22/venda-de-smartphones-mais-que-dobrou-em-2011-no-brasil-aponta-pesquisa.jhtm>>. Acesso em: 7 abr. 2012.

WILSON, C et al. **Media and Information Literacy**: curriculum for teachers. Paris: UNESCO, 2011.